
SUPER POSTER DOBLE
CLUB
Nintendo®
27
DONKEY KONG
COUNTRY
ESPECIAL
MORTAL KOMBAT II
INFORMACION SUPERNESESARIA:
•THE ITCHY & SCRATCHY GAME
•VIRTUAL BART
00311
7 806640 035012
Argentina $ 3.00

VUELVE EL CLASICO PUNCH OUT!

Only For Nintendo

EN VERSION SUPER
ES MAS...
CON SUPER GRAFICOS
Y PARA SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

SUPER PUNCH-OUT!!



CON LOS PERSONAJES CLASICOS DEL PUNCH OUT Y MONTONES DE NUEVOS SUPER PERSONAJES

CON JUGABILIDAD

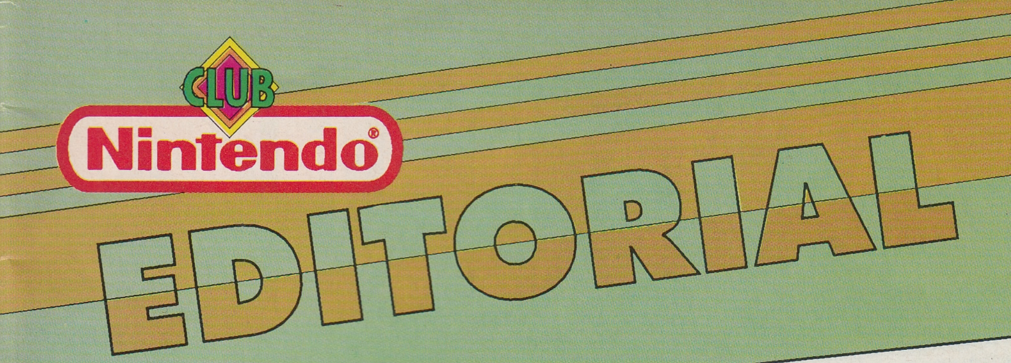
Nintendo



Argentina s.a.

Felipe Vallese 1558 Tel.: 633-4005/12
Fax: 633-4013 (1406) Bs. As. Argentina
En Uruguay: Cely Ltda.
Zelmar Michelini 1140 Montevideo Uruguay
Tel.: 98-3333 / 92-7606





Esta edición está dedicada y, con mucho agrado, a todos nuestros amigos, quienes nos pedían, intensamente, por medio de sus cartas, todo lo referente a Mortal Kombat II. Esta vez, el turno es para la versión de Super Nintendo. Por problemas de espacio no fue posible incluir la información de Game Boy, pero no te desesperes, porque viene en el próximo número. La verdad, es que teníamos que darle espacio a un juego que sin duda alguna, rompió todos los esquemas, superando incluso a muchos títulos que existen para consolas de 64 bits, sólo observa nuestra portada y convéncete. Difícil tarea les espera a las productoras de videojuegos. ¿No es así?

El Editor

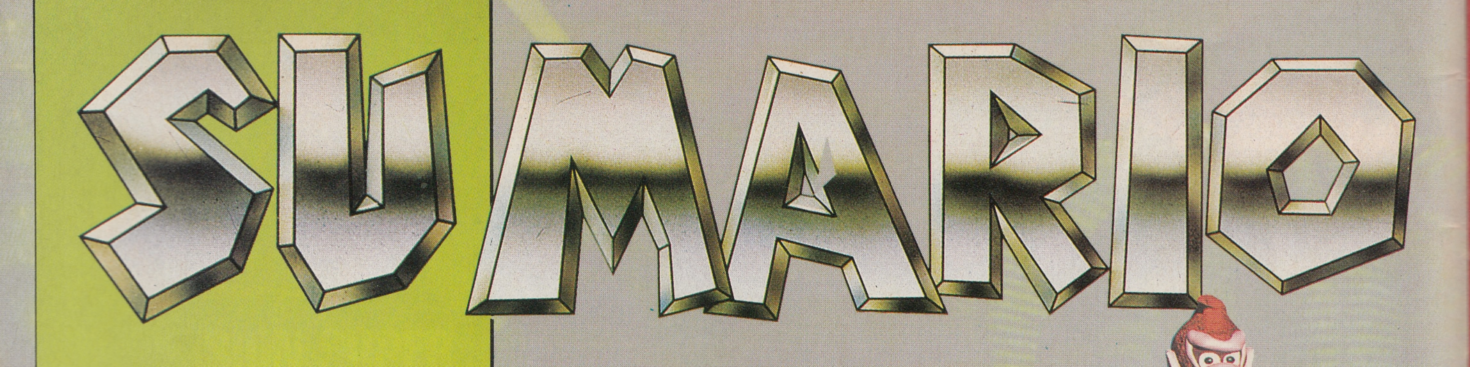
RECIBIMOS CARTA DE:

ARGENTINA ERIC HOFMANN ORSETTI - MARCELO GOMEZ - RICARDO VELASCO - LUCIANO DE LIBERATO - PEDRO PALACIO - JUAN PELOSO - GUILLERMO COLOMA - NICOLAS GIACANI - JUAN PABLO KAVANAGH - RICARDO BAZAN - JOSE NINA COPA -GERARDO JOFRE - GUSTAVO BURGOS - MELISA FRANCO - RUBEN GONZALEZ - MARIANO Y DAVID ROGUIN - SANTIGO CUENYA - DIEGO RUIZ - FRANCO STAGNI - SERGIO MIRANDA - GERVASIO FRUGONI - VICTOR HUGO BARRIONUEVO - RAUL PINTOS - JORGE SAENZ.

BOLIVIA JOAQUIN LAHORE-ROLANDO GONZALEZ SELUM.

CHILE CLAUDIO ALVIAL - GONZALO OLMEDO - RODRIGO PACHECO - SEBASTIAN ZAPATA - LAUTARO BARBORIC - JULIAN PLAZA - FELIPE CASANOVA - FELIPE SEGURA - OMAR ROJO - RODRIGO TAPIA - DANIEL PALMA - ALVARO ALARCON - ANA MARIA PALMA - RODRIGO MOYA -PABLO TORRES VERGARA - CHRISTIAN TRAUTMANN - LUIS VOLANTE - JORGE LATORRE - MATIAS BARRERA - IVONNE KOPORCIC GUERRERO- FABIAN CORNEJO - ALEXIS CEBALLOS - ANDREW MACKINNON - PATRICIO VERA - JORGE BIZANCIO - GONZALO GARCIA - GABRIEL LAGOS - EDUARDO SAAVEDRA - ALEX YIEFAN FU BALBOA - JORGE ACUÑA - JOSE ORELLANA - JUAN ESPIÑEIRA - ALFONSO ASTE - MARCELO MOYA - RUBEN VITTORIO - SEBASTIAN AVALOS - ALVARO CABEZAS - PABLO MARDRONT - ANDRES SOTO - VICTOR ORTEGA - MIGUEL MUÑOZ.

PERU ALVARO VILLANUEVA - ALAN GLACENCIA TIMOTEO - DIEGO ARRIENTA BALLON.



REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 3/11 Nº 27
NOVIEMBRE 1994
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos
Internacionales, S.A. de V.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de
Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodriguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

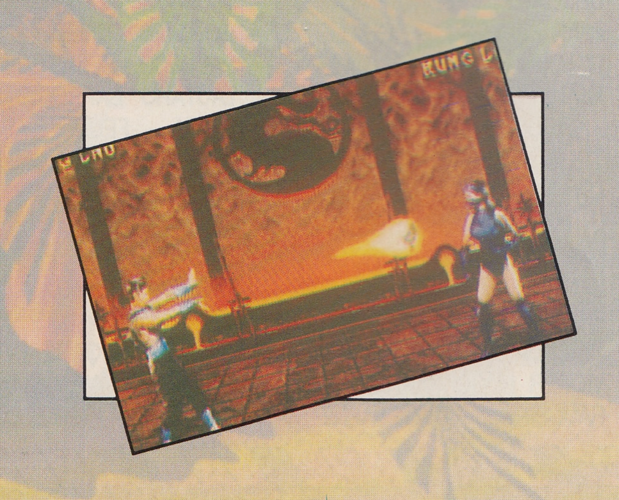
Distribuidora Latinoamericana
de Publicaciones S.A.
(Dilapsa).

Departamento
Editorial

Editor
Helio Galaz G.

Colaboradores
(Trucos y secretos)
Cristian Steinlen
Cristián Díaz
Orlando Vejar

 Revista mensual editada y publicada por Editorial Andina S. A., Av. El Golf Nº 243, Santiago, Chile. Representante Legal: Julio Poblete Bennett. Director de Mercadotecnia: Julio Vergara. Directora de Venta de Publicidad: Marlene Larson C. Ejecutiva de Venta de Publicidad: Verónica Espinoza. Coordinador de Producción: Iván Avila., Editorial Televisa S. A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor responsable: Sergio García Vila. Distribuidores: Chile: Distribuidora Alfa S. A., Argentina: Distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno Nº 794 (1091), Buenos Aires. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S. A. C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital Federal, Buenos Aires. Impresa en Chile por Editorial Antártica S. A., en noviembre de 1994. Chile recargo por flete (I- II - XI - XII Regiones) $ 70.



Tus preguntas a Dr. MARIO®

Sólo quiero preguntarles por qué en otras revistas (algunas norteamericanas) aparecen a veces fotos que también han salido en las páginas de Club Nintendo, además de varios dibujos de juegos como algunos de Street Fighter. Por favor, denme una explicación.

Sus videoamigos

FRANCISCO RAMIREZ A.

JUAN JOSE CASTELLON

RODRIGO MILLAS J.

CARLOS ANDRES RUZ

LUIS ALBERTO TOLRA F.

JORGE CIONTI A.

MARCELO SAAVEDRA M.

JAIME ANDRES LOPEZ O.

PABLO ALEJANDRO OROZCO

MIGUEL IZQUIERDO

JOSE RAUL MOYA

ALEJANDRO TORRES F.

JUAN MANUEL AQUEVEQUE

PEDRO PABLO GUTIERREZ

JOSE HERNAN ROCCO A.

RICARDO MOLINET T.

Nos preguntaron también quién le copia a quién y la verdad es que nadie le ha copiado a nadie. La razón de las fotos repetidas en varias revistas se debe simplemente a que las empresas entregan determinadas fotos y dibujos a las revistas con el fin de promocionar el juego. Esto es lo que ha sucedido con distintas versiones de Street Fighter, de las cuales Capcom nos ha enviado material que también manda a publicaciones de videojuegos de todo el mundo.

◆

¿En qué consistió finalmente el concurso que organizó Ocean? Ya que supuestamente cada huevo iba a traer un mensaje y no existe tal cosa ¿Qué significan las pequeñas letras que hay en exteriores e incluso en el Secret Level se encuentra una "D" gigantesca.

RENATO CANTORAL

Precisamente las letras que aparecen había que ordenarlas para formar DR. HORNER. Jack Horner es el nombre del paleontólogo (estudioso de los dinosaurios) quien inspiró a Steven Spielberg para su personaje Dr. Grant, protagonista de la película Jurassic Park.

◆

En Super Street Fighter II ¿se puede quitar el récord que está en Time Challenge? porque lo he intentado varias veces pero no puedo quitarlo.

GONZALO CEPEDA R.

Mediante las cartas nos informamos de que esta es una tarea muy difícil, pero no imposible, debes seguir intentándolo. Por cierto no se queda grabado, así que si lo logras cambiar, asegúrate de grabarlo o fotografiarlo, o si no, nadie te lo creerá.



◆

¡Hola Doc! Soy un reciente fan de su revista y quisiera que me dijeran si Donkey Kong Country es tan espectacular como dicen.

FELIPE CARRANZA

Observa muy bien la sección "Nuestra Portada" de este número. Te aseguramos que es algo nunca antes visto en videojuegos. Es muy posible que en un tiempo más nos escribas contándonos de todo lo que te gustó D.K. Country. Aparece en el mercado el 21 de noviembre ...¡Ojalá los días pasen rápido!



◆

Revista Club Nintendo es mi favorita, pero quiero sugerirles que hablen más de NES, ya que lamentablemente, casi no dan información de este sistema. Además quisiera preguntarles si acaso es verdad que los juegos se ensucian.

MAURICIO ALBA

Ya hemos advertido muchas veces que el sistema NES está totalmente desplazado por el Super Nintendo. Sabemos que aún existen algunas personas fieles a estos juegos "clásicos", pero realmente la mayoría prefiere lo nuevo, y lo nuevo viene en formato para Super Nes.
Los juegos se ensucian por el uso y para limpiarlos necesitas un Kleaning Kit que lo consigues en cualquier tienda oficial de Nintendo.

◆

Me he fijado que muchos lectores les preguntan cuánto tiempo debemos jugar Nintendo y ustedes contestan cuánto tiempo puede estar prendido el SNES o NES, pero nunca (que yo sepa) cuánto debemos jugar.

LUIS ALBERTO RAMOS

Definitivamente nosotros no podemos decir cuánto tiempo debe jugar un videojugador pues no hay leyes ni reglas. Cada uno debemos saber cuánto dedicar a nuestros PASATIEMPOS y cuánto a nuestras obligaciones. Por ejemplo lo que para ti es el pasatiempo, para nosotros es una obligación y jugamos muchas horas al día todos los días. Te aseguramos que físicamente no nos ha pasado nada y si estamos medio locos es porque así nacimos y no porque los videojuegos nos hayan afectado.

◆

Se han olvidado de nosotros a quienes nos gustan los RPG y de estrategia. Por ejemplo no sé si sea bueno o malo Nobunaga's Ambition para SNES. Espero que hagan caso de lo que les pido ya que para mí es muy importante. "Por favor" hablen de estos juegos.

ERNESTO VERA AYALA

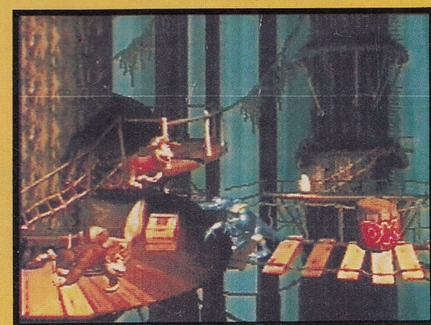
Spot también disfruta mucho de estos juegos, aunque por la barrera del idioma y porque prácticamente no llegan a nuestro país, casi no hablamos de ellos. Tratamos de convencer a Square Soft, quien lanza Dragon's View, de que incluyan la opción de español en sus juegos, argumentándoles que si hay numerosos RPGistas que no dominan el inglés, habrá muchos más cuando estos juegos estén en español. Ojalá nos hagan caso. ¡Ah! Nobunaga's Ambition, Lord of Darkness, es un excelente título si te gustan los de estrategia, es de Koei, especialista en este tipo de juegos. Otros similares son Romancing of the 3 Kingdoms y Shingen The Ruler.

◆

Me he dado cuenta que hay muy pocos títulos que rompen con lo tradicional. Como que se ha estancado un poco la salida de juegos novedosos y sólo sacan versiones nuevas de juegos concidos y por ende siento que se vive una monotonía.
También quiero exponer mi punto de vista personal sobre la sección de Arcadias. La primera impresión que tuve fue que ya no tenían información para llenar la revista. Comprendo el interés de muchos lectores por tener información sobre esos juegos, pero también hay a quienes solo nos interesa Nintendo y por eso compramos la revista. Por otra parte aprecio el esfuerzo que realizan y espero que todos los cambios que se producen en la revista sean para mejorar.

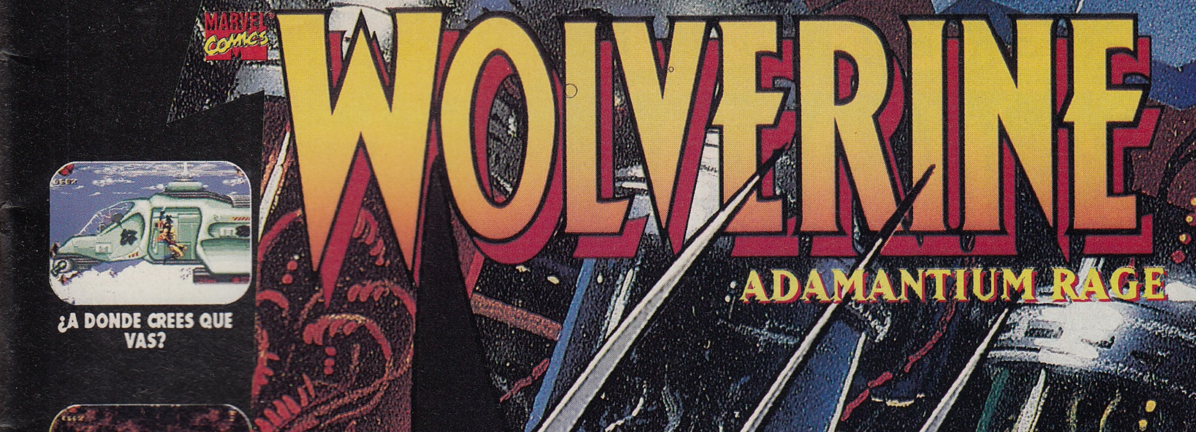
PABLO LOREDAZ S.

Bueno, nuestra sección de Arcadias surgió por tantas cartas solicitándola y la incluimos precisamente porque estamos casi seguros de que los juegos de los que hablamos llegarán a tu Super Nintendo, y a veces a tu Game Boy, tarde o temprano. Además el NU64 ya está también como máquina de Arcadia.
Respecto a los juegos novedosos, estamos de acuerdo contigo. El primer semestre de 1994 no hubo mucho sobresaliente ¡ah! pero espérate a ver lo que viene: Uniracers, un concepto fresco, sencillo y divertido; Earthworm Jim, una locura muy chistosa y, por supuesto, el super revolucionario Donkey Kong Country, con unos gráficos nunca antes vistos en videojuego alguno.



DONKEY KONG COUNTRY

◆

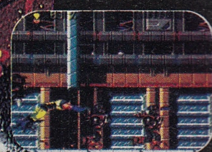


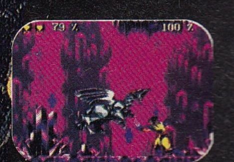
¿A DONDE CREES QUE VAS?

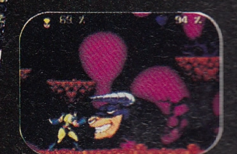
CLAW SE ENCUENTRA CON TOOTH

YO VI ESO, BUB

EL ASESINO ARMADO DE SHINOBI SHAW'S


OL' CANUCKLE VUELVE AL LABORATORIO WEAPON X™


WOLVERINE® COMBATE AL DEMONIO


¡OLE!


DETHRONE, LA REINA NEGRA™














MARVEL SOFTWARE

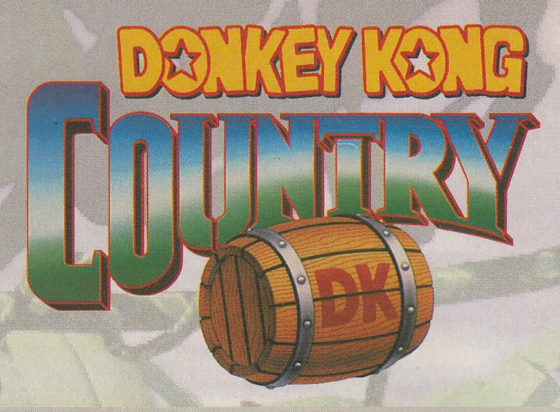
Acclaim
entertainment inc

ESPECIAL
TRUCOS INEDITOS

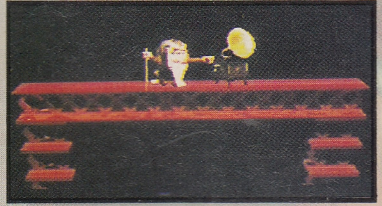
AQUI LES PRESENTAMOS UNA EXCLUSIVA LISTA DE LOS MEJORES TRUCOS RECIBIDOS A TRAVES DE LAS CARTAS; ESPERAMOS QUE LES SEAN DE GRAN AYUDA.

JUEGO	PARA...	TRUCOS
MEGAMAN SOCCER (SUPER NES)	REALIZAR SUPER TIRO	• MANTEN PRESIONADO "R", ESPERA UNOS SEGUNDOS Y PRESIONA "B".
STUNT RACE FX (SUPER NES)	RESETEAR EL JUEGO	• PRESIONA "L", "R", SELECT Y "START" SIMULTANEAMENTE.
BUBSY (SUPER NES)	ULTIMA PANTALLA	• PON PASSWORD: T G R T V N
CAPTAIN SKYHAWK (NES)	INVISIBILIDAD	• DURANTE LA PRESENTACION PRESIONA 4 VECES LA SECUENCIA: ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA.
ROBOCOP vs. TERMINATOR (SUPER NES)	INGRESAR A ETAPA 11	• INGRESA PASSWORD: M W F X
SUPER STREET FIGHTERS II (SUPER NES)	MAS VELOCIDAD	• AL APARECER "GAME START", PRESIONA EL CONTROL HACIA LA DERECHA.
FATAL FURY II (SUPER NES)	ELEGIR JEFES	• CUANDO ESTES CON TAKARA Y COMIENCE LA MUSICA, PRESIONA: "B", "A", "X", "Y", ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, "L", "R".
SUPER C (NES)	COMENZAR CON 10 VIDAS	• AL APARECER EL TITULO, PRESIONA: DERECHA, IZQUIERDA, ABAJO, ARRIBA, "A", "B", START O SELECT, PARA DOS JUGADORES.

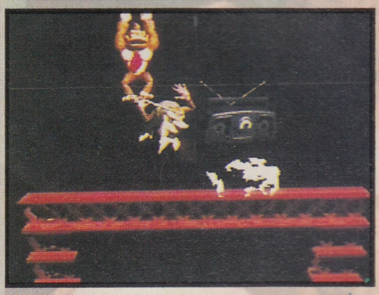
NUESTRA PORTADA



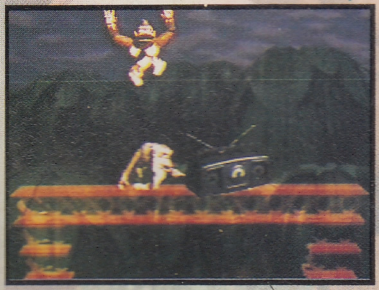




Si tuviéramos que resumirte el juego de Donkey Kong Conuntry, te diríamos que nunca, pero nunca has visto un juego como este (ni en Arcadias) pero para no resumirlo en tan pocas palabras te diremos por qué es un juego tan especial: Por sus gráficos en 3D, que ni los sistemas de 32 ó 64 bit habían logrado como Donkey Kong Country.

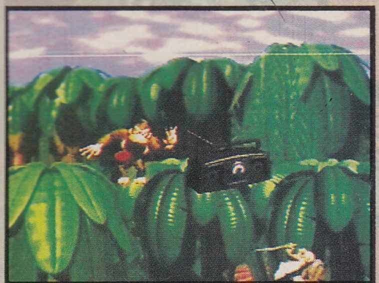


Todo comienza en Rare, que constantemente buscando cómo mejorar el desarrollo de sus juegos experimenta con el más sofisticado Hardware disponible. Rare prueba con el PCs y MACs, pero eventualmente hallan lo que necesitan para aplicar el poder de procesamiento de gráficos del "Silicon Graphics Workstations" que es el mejor para el rendering de imágenes reales de 3D.



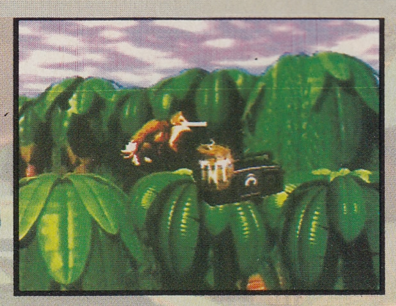
Después Nintendo, por su lado, busca diseñadores de juegos y se encuentra con la idea de Rare... así Rare y Nintendo se unen para hacer realidad este fantástico juego.

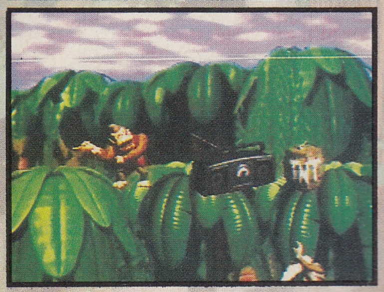
La animación es sorprendente, ya que los modelos "existen realmente" en las computadoras de Silicon Graphics y pasaron a Super NES como sprites. Lograr gráficas tan buenas, es relativamente fácil en la "Silicon Graphics Workstation" pero, para conseguir que los movimientos fueran naturales, Rare analizó gorilas de un zoológico por un tiempo (y no es broma). Es más, seguro esto te pone a pensar que una nueva generación de juegos ha comenzado y, junto con esto, todo lo que podemos imaginar, está surgiendo.



La música es sensacional y es más, piensan sacar un CD con la música del juego como lo hacen en Japón.

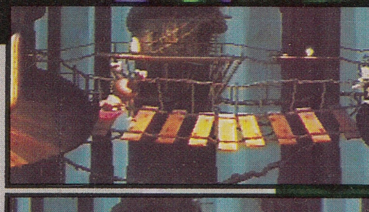
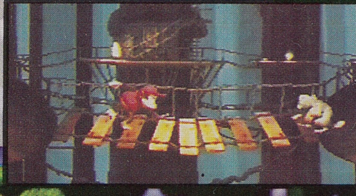








Ahora, entremos de lleno con el juego donde puedes seleccionar entre 3 modos de juego.

Básicamente eliminas a tus enemigos cayéndoles encima, lanzándoles barriles o con un ataque girando.



En tu camino vas recolectando bananas; cada 100 obtienes una vida extra, también hay globos rojos que te dan 1 vida o azules que dan 3. Otra manera de acumular vidas es tomando las cuatro letras de la palabra "Kong". Algo curioso es que los indicadores del número de bananas y vidas sólo aparecen cuando tomas algo que los cambie.





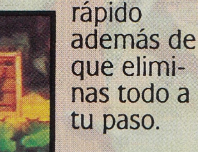

El juego está repleto de secretos. Para que te des una idea tiene más de 100 bonus ocultos y algunos son especiales, donde controlas sólo a los animales amigos de Donkey.




Algunas cosas están ocultas en el piso y para sacarlas tienes que caer desde algún lugar alto.

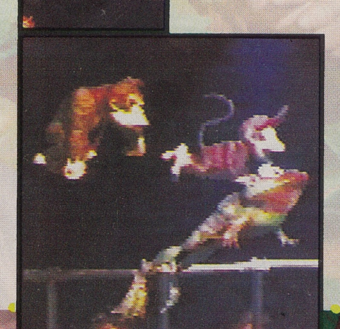
RAMBI

Con este rinoceronte puedes moverte más rápido además de que eliminas todo a tu paso.




WINKI

Tú puedes saltar muy alto con la ayuda de la rana, pero no te mueves ágilmente.

EXPRESSO

Con el avestruz puedes bajar poco a poco después de saltar, te mueves rápido y los enemigos pequeños no te dañan.




ENGUARDE

En el agua también recibes la ayuda de un pez espada, el cual nada muy rápido y con él puedes eliminar enemigos.




El Mapa general de Donkey Kong Country se divide en varias escenas, por el momento sólo veremos completas las primeras 3 y un poco de las demás escenas. Como te darás cuenta, es tan sólo un avance de todo lo sorprendente de este juego.



BARRILES

Bonus
Hay ciertos barriles que te llevan a diferentes escenas de Bonus



D K
Al destruir el barril te dan a tu compañero (ya sea Donkey Kong o a Diddy)



Normal
Estos sólo los utilizas como arma al lanzarlos contra los enemigos.



T.N.T.
Al lanzarlo causas una explosión.



1/2 Meta
Al tocarlo dejas una especie de marca y si eres eliminado ya no comienzas en el principio sino donde estaba el barril.

METAL
A estos puedes hacer que reboten en alguna pared para después subirte en ellos y ahorrarte problemas.



CAÑON

AUTOMATICO
Con estos barriles no hay problema ya que automáticamente te lanza.



MANUAL
Al entrar a estos barriles tú controlas el momento en el que sales disparando, claro, esto se complica cuando el barril gira, se mueve o ambas cosas.



GO / STOP
Estos son una especie de switch. Normalmente están en "GO" pero al tocarlos cambian a "STOP" y los enemigos se duermen por un momento.





JUNGLE JAPES



Todo comienza en la cabaña de Donkey Kong pero no te fijes mucho en el desorden, ya que es foto de un prototipo.



Aquí encuentras una cueva secreta con ayuda de Rambi.



Avanza por arriba de las palmeras, salta y déjate caer justo donde indica la flecha.



Al caer desentierras un barril de metal, tómalo y regrésate.

Ahora rebótalo en la pared.



Después súbete en él y así llegas al final sin ningún problema.

CRANKY'S CABIN

¡Hey chico!
¿Estás tomando mi papel?
Yo tengo más juego en mi meñique que el que tú tienes en todo el juego. ¿Sabes lo que dicen?, ¡Muchos gráficos y nada de juego! ¿32 megas? Eso sería más de 30 juegos de mis tiempos ¡y también eran grandiosos!
En mis tiempos sí que había juego.

¿Y sabes qué es lo peor? Que llegas al final y tienes que comenzar de nuevo. No conocerías un juego si estuvieras en él. Lo único que necesitas para encontrar a Winky en el Cañón del Barril es un poco de esperanza, Krusha es el Kremline más rudo, sólo un barril lo noquearía.
Ahora vete. Veamos si puedes terminar esta ridícula prueba sin mi ayuda.

KONGO



ROPEY RAMPAGE

La lluvia es un detalle estupendo en esta escena, con los destellos de luz en el fondo como si ilumina-ra un trueno.



Poco antes de terminar esta escena termina de llover y cambia la iluminación como si saliera el sol.



Aquí déjate caer como se ve en la foto y encontrarás un atajo.



FUNKY'S FLIGHTS

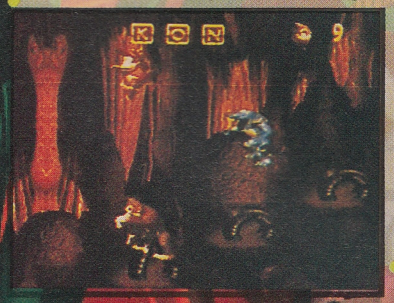
¡Hu, chavos! Me llamo Funky Kong! Mi Barril Jumbo puede lanzarte a cualquier punto en la isla! Desafortunadamente puede enviarte solamente a un lugar donde ya has estado a...
¡El cual es una completa y total locura, permíteme decirte!

REPTILE RUMBLE

Donkey Kong, a punto de conectarle un barrilazo a un Kremlin.



En esta parte utilizas las llantas para saltar más alto que tus enemigos.





CORAL CAPERS

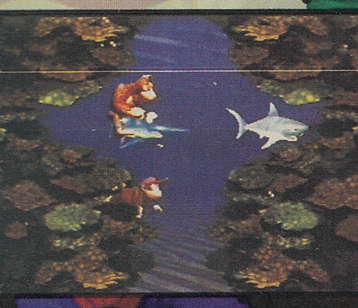
Y no podía faltar la escena de agua con lujo de detalles, como el ondular de la imagen, las burbujas y el movimiento del fondo y la superficie del mar.



Todo será más fácil cuando utilices a Enguarde para avanzar más rápido.



Si avanzas donde está el tiburón, hacia la derecha encontrarás un lugar secreto.



VERY GNAWTY'S LAIR

Como éste es el primer jefe, son muy simples sus movimientos, ya que se mueve de lado a lado dando saltos. El único problema es su tamaño, pero si lo eliminas tu premio será equivalente.

JUNGLE

Barrel Cannon Canyon

VERY GNAWTY'S LAIR

FUNKY'S FLIGHTS

CRANKY'S CABIN

CANDY'S SAVE POINT

BARREL CANNON CANYON

REPTILE RUMBLE

CORAL CAPERS

CANDY'S SAVE POINT

¡Hola! soy Candy Kong y este es mi Punto Salvador si quieres salvar lo que llevas del juego, salta hacia mi barril, girando!

BARREL CANNON CANYON

Rebotando sobre estos Kremlines puedes llegar arriba de la palmera y así investigar la parte superior de esta escena.

Más adelante comienzas a utilizar barriles tipo cañón para ir lanzándote de uno en uno esquivando las abejas.



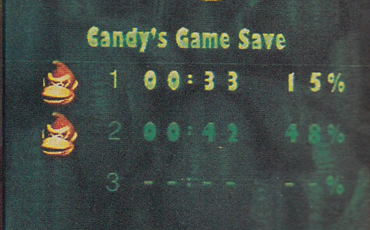


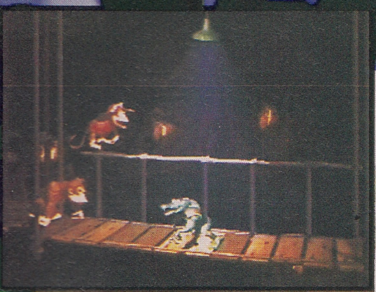
Al comenzar la escena regrésate por arriba de la cueva, ahí encontrarás un barril que te lanzará para tomar la letra K.





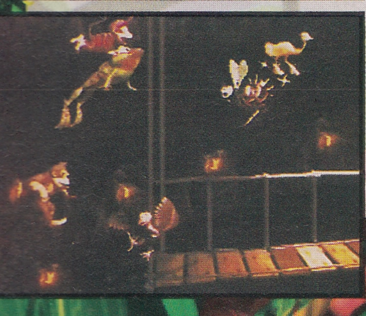






WINKY'S WALKWAY

La iluminación y el camino en diagonales junto con las lámparas le da una profundidad muy especial.



Esta escena es la primera donde te encuentras con Winky, pero toma en cuenta que tu movilidad ya no es tan buena.

CANDY'S SAVE POINT



Funky's Flights

CANDY'S SAVE POINT

MINE CART CARNAGE

BOUNCY BONANZA

WINKY'S WALKWAY

STOP & GO STATION

MINE CART CARNAGE

Y para darle variedad al asunto ¿qué te parece esta escena donde viajas a través de una vía pero un poco descuidada?

Tú puedes controlar la velocidad del carro y saltar para esquivar enemigos o agujeros.

BOUNCY BONANZA

Aquí la iluminación cambia constantemente, pero de forma sutil,mejorando el ambiente de la cueva.

Más adelante el camino se divide en dos partes y al volverse a unir nuevamente te encuentras con tu amigo Winky, que te ayudará bastante en la parte final de esta escena.

STOP & GO STATION

En esta escena te encuentras con unos Kremlines a los que no puedes hacer daño. Lo único que puedes es cambiar los barriles de "GO" a "STOP" para dormir a los Kremlines y así poder avanzar.



CRANKY'S CABIN

Chico, este lugar ha estado ocupado últimamente , ¿qué pasa ahora contigo y todos los Kremlines?
En la jungla pégate a las copas de los árboles para ganar vidas extras.

Encuentra a Candy para que salve el juego por ti. Regresa a visitarme alguna vez. Aquí estaré. "

MINES

NECKY'S NUTS

Este buitre sale por cualquier lado de la pantalla y a diferentes alturas lanzándote nueces que tienes que esquivar con ayuda de la llanta.

FUNKY'S FLIGHTS

También hay barriles que están en la parte superior de la pantalla y sólo con ayuda de una llanta los puedes alcanzar.

MILLSTONE MAYHEM

Las ruedas gigantes se mueven de lado a lado y si las tocas te eliminan, así que debes calcular tus movimientos.

Este buitre no deja de atacarte hasta que lo eliminas. En estas ruinas las antorchas del fondo tienen animación para iluminar la pared.



VULTURE CULTURE

Solamente rebotando sobre el buitre llegas a la orilla, como ves la escenografía ahora es un bosque.

A veces hay que eliminar algún estorbo para utilizar la llanta.

Este jefe es un poco más complicado, ya que al principio vuela alrededor de la pantalla, pero después de lanzarle un barril comienza a moverse en Zig-zag.

BUMBLE B RUMBLE

VINE

TREE TOP TOWN

La mayoría de los personajes de esta escena caen por la orilla pero puedes utilizar los barriles como escudo.

Seguramente esta escena te parecerá haberla visto antes ¿o no?

Al comenzar la escena avanza hasta que aparezca el primer buitre; de inmediato regrésate y como indica la foto salta y rebota sobre él para alcanzar el barril que te lleva al bonus.

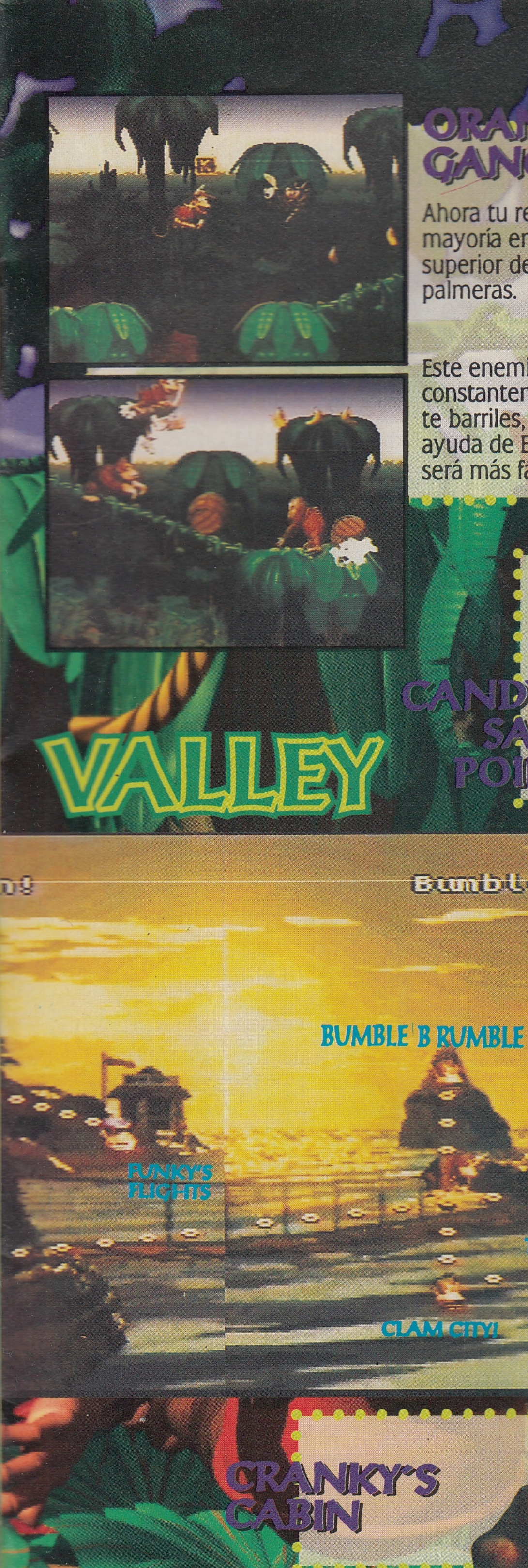
En este bonus tienes que tomar los barriles en orden para formar la palabra KONG, pero calcula bien tus saltos ya que constantemente se van recorriendo de barril en barril.

FUNKY'S FLIGHTS

FOREST FRENZY

Gran parte de esta escena te la pasas colgado de cuerdas que avanzan.

Al principio esquivas enemigos inmóviles pero conforme vas avanzando los enemigos son más difíciles de esquivar.



ORANG-UTAN GANG

Ahora tu recorrido es en su mayoría en la parte superior de la selva sobre palmeras.

Este enemigo te ataca constantemente lanzándote barriles, pero si tienes la ayuda de Expresso todo será más fácil.

CANDY'S SAVE POINT

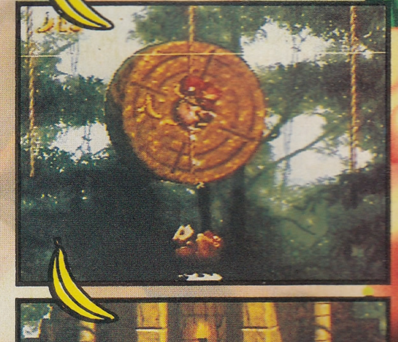




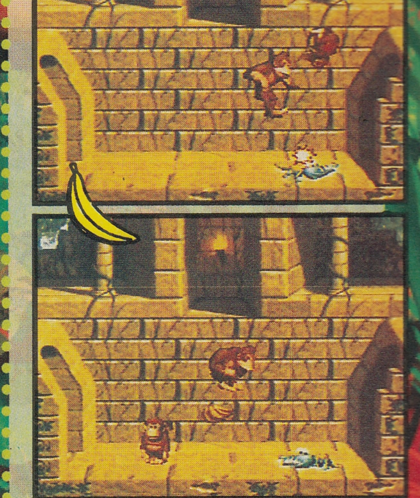
Ahora las ruedas de roca te van siguiendo y no tienes tiempo de titubear al ir avanzando.

Al llegar donde está la flecha hecha con bananas, déjate caer para llegar a un bonus secreto donde tienes que caer sobre el lagarto para obtener bananas, pero cada vez se mueve más rápido.









CRANKY'S CABIN

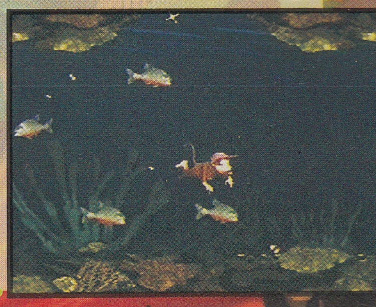
Más adelante el rebotar sobre las llantas será la única manera de seguir avanzando.



CLAM CITY!

Nuevamente una escena en el agua, pero la dificultad aumenta.

Y el número de enemigos es mayor en algunas partes.





Bueno, hasta el momento sólo has visto parte, es más, no es ni la mitad del juego, y como las páginas se nos agotan te damos imágenes y tips de escenas más avanzadas.

La siguiente parte del juego es Gorilla Glacier que es una serie de escenas de hielo y nieve.

GORILLA GLACIER

SNOW BARREL BLAST

El fondo de esta escena se va oscureciendo poco a poco hasta que comienza a nevar cada vez más.





Al comenzar esta escena colócate arriba de la puerta y espera a que el buitre se acerque.



Aquí Diddy utiliza el barril de metal para arrasar con los enemigos.

Después salta sobre él y al rebotar muévete a la izquierda para llegar a un barril que no se ve y te lleva a un bonus.



Más adelante hay dos trucos muy buenos, el primero y más fácil es que al llegar a este barril hagas que salga disparado hacia abajo.



En este bonus tienes que localizar dónde parpadea por última vez la figura de la rana.

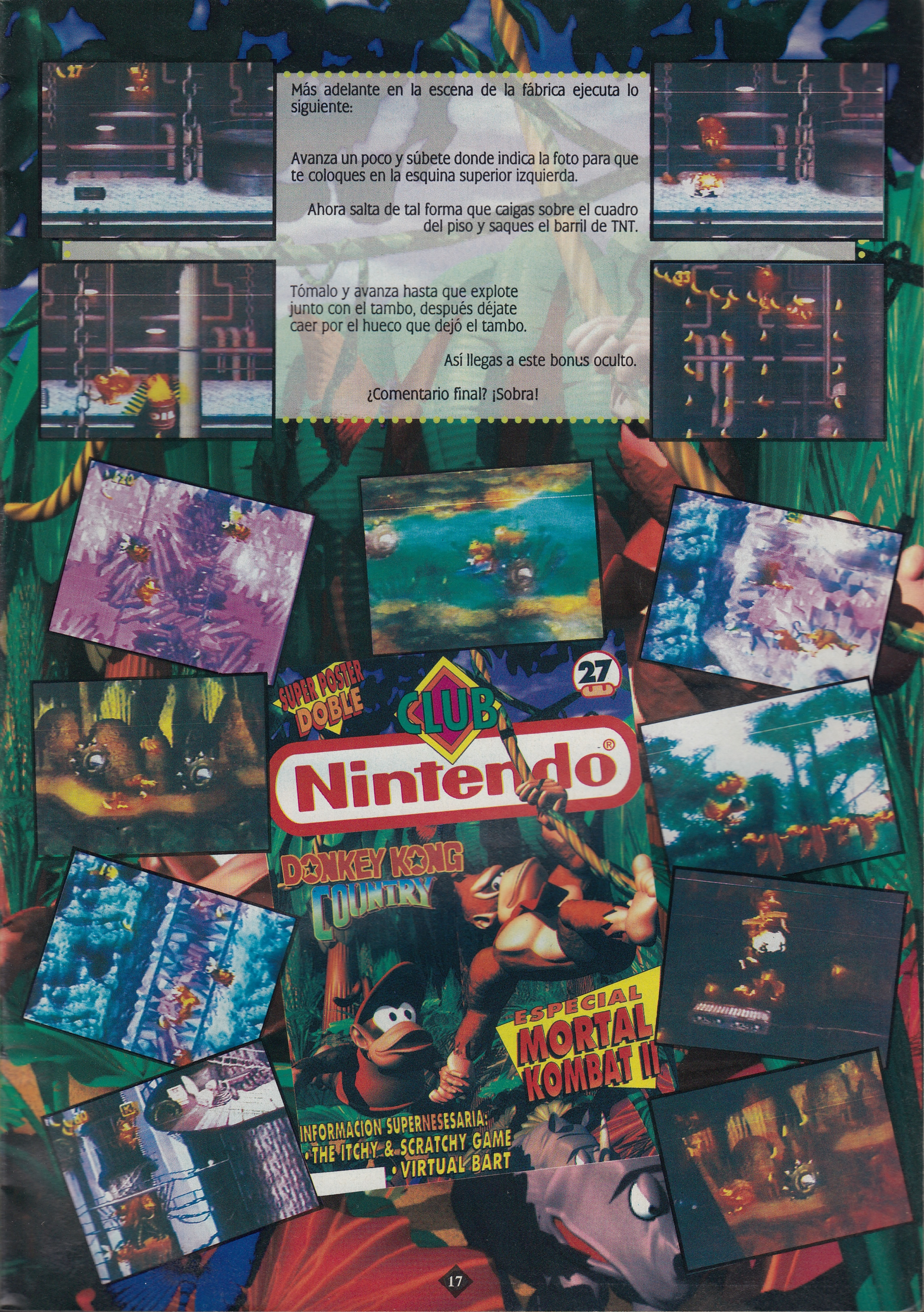
No te preocupes porque abajo hay un barril que te ahorra todo los peligros que tiene el camino de arriba.



El otro truco es para cuando ya dominas un poco el juego y consiste en pasar la escena lo más rápido posible (esto implica pasarte de barril en barril a la primera oportunidad) para que al final alcances un globo azul que te da 3 vidas.







Más adelante en la escena de la fábrica ejecuta lo siguiente:

Avanza un poco y súbete donde indica la foto para que te coloques en la esquina superior izquierda.

Ahora salta de tal forma que caigas sobre el cuadro del piso y saques el barril de TNT.

Tómalo y avanza hasta que explote junto con el tambo, después déjate caer por el hueco que dejó el tambo.

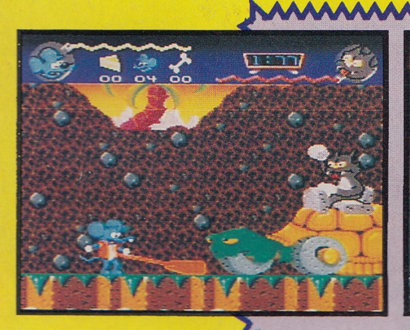
Así llegas a este bonus oculto.

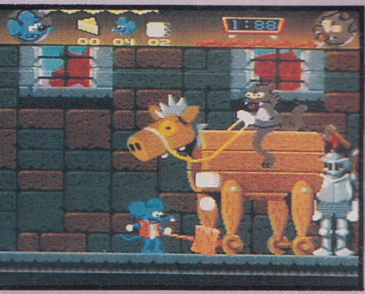
¿Comentario final? ¡Sobra!

INFORMACION SUPERNESESARIA



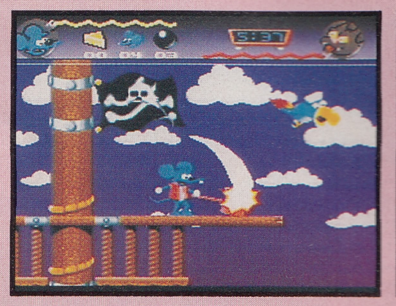
Seguramente tú has tenido la oportunidad de ver un capítulo de la caricatura de este par de sádicos personajes pero, ¿qué opinarías de dirigir varios capítulos?, pues bien, esta oportunidad la tienes gracias a la aparición del nuevo videojuego de Itchy and Scratchy.



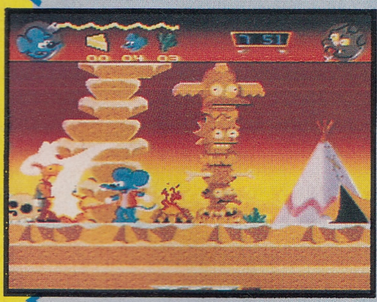


En este videojuego diriges a Itchy; como es su costumbre, debe hacerle la vida imposible a Scratchy, quien ha tratado de ponerle un hasta aquí a las fechorías de su insoportable compañero, así, en cada uno de estos capítulos ha puesto muchas trampas pero, ¿serán suficientes para detener a Itchy?

Este juego está dividido en 7 diferentes episodios; en cada uno Itchy debe buscar la salida y enfrentarse a todas las trampas que hay (dependiendo de la escena varían); al final de cada uno de estos episodios te tendrás que enfrentar a Scratchy quien tiene diferentes máquinas de exterminio y a las cuales tienes que poner fuera de combate, sólo así podrás avanzar al siguiente nivel.







En cada uno de los niveles,Itchy encontrará diferentes tipos de armas que le serán de mucha utilidad en contra de las ya mencionadas trampas de Scratchy y las cuales van desde su siempre fiel mazo hasta palas de madera, bombas o cuchillos; cada una de estas armas son buenas en ciertas condiciones de uso y contra ciertos enemigos así que debes familiarizarte rápido con ellas.

Además de las trampas que hallarás en cada escena debes tener cuidado con los peligros que presenta cada una pues gracias a este juego visitarás extraños lugares como la era prehistórica, la Edad Media, el fondo del mar o una muy peligrosa fábrica de metales.



Itchy & Scratchy es un juego de Side Scrolling entretenido y con un buen reto; la movilidad es buena si se toman en cuenta trabajos anteriores que ha realizado la compañía que lo programó (BITS) como Spiderman 2 y 3 de Game Boy; los gráficos están un poco abajo de lo normal para SNES y la música... quién sabe (nuestro prototipo no tenía todavía sonidos ni efectos).



MORTAL KOMBAT II

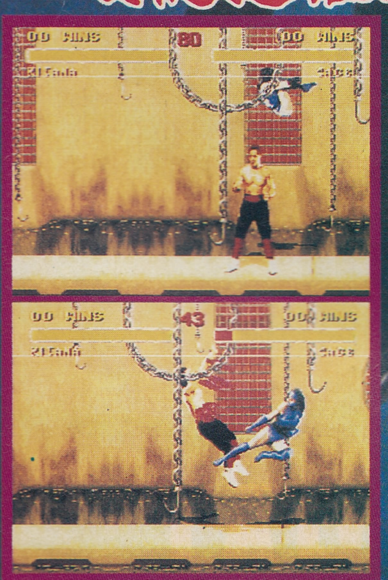
Estas Paginas Pueden No Ser Apropiadas Para Jugadores Menores de **17** Años de Edad.

Sin duda alguna Sculptured Software programó mucho mejor este juego gracias a la experiencia adquirida al crear la primera versión de Mortal Kombat y otros juegos para el SNES.
Ahora a esto agrégale que la política de Nintendo ha cambiado y gracias a esto el juego de Super NES tiene toda la "Ternura" que le dio fama al Arcadia.
Después de controlar por más de 500 años el torneo Shaolin con ayuda de Goro, Shang Tsung fue derrotado por Liu Kang y Goro aparentemente eliminado. Estas acciones hicieron que Shang Tsung estuviera a punto de ser ejecutado por Shao Kahn, el gobernante del "Outworld", pero después de rogar le le dió una segunda oportunidad regresándole además, su juventud y abriendo un extraño portal entre el Outworld y el mundo normal.
El plan de Shang Tsung es el de hacer que sus enemigos ahora compitan en el Outworld donde seguramente serán eliminados por el mismo Shao Kahn.

BABALITY Y FRIENDSHIP
Para ejecutar cualquiera de estas dos jugadas no tienes que utilizar los botones de golpe en el round decisivo (ya sea el segundo o tercero).

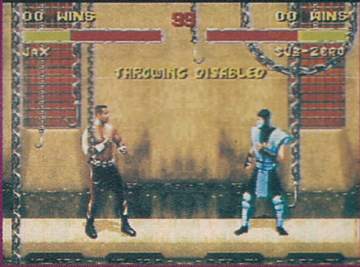
FATALITY
Ejecuta esta jugada cuando ganas el segundo round y aparece en la pantalla "Finishing him" o ("Finishing her").

NOTA:Todos los poderes y movimientos son para cuando el oponente está a tu derecha.



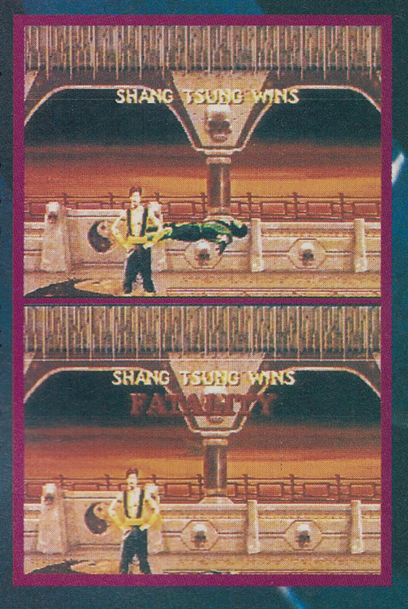
Salta sobre el oponente y al pasarte del otro lado ejecuta una patada (o golpe) y automáticamente se voltea hacia el oponente. Esto funciona con todos los peleadores.





FUERA AGARRES
Cuando se enfrenten dos jugadores, en la pantalla donde aparece el nombre de la escena, mantén presionado abajo, y (golpe alto) en los dos controles, con esto logras que ninguno de los jugadores pueda agarrar al oponente.

KOMBAT TOMB
Cuando ejecutes el fatality que los clava en el techo inmediatamente que le conectes el uppercut mantén presionado abajo en los dos controles para que el cuerpo caiga.



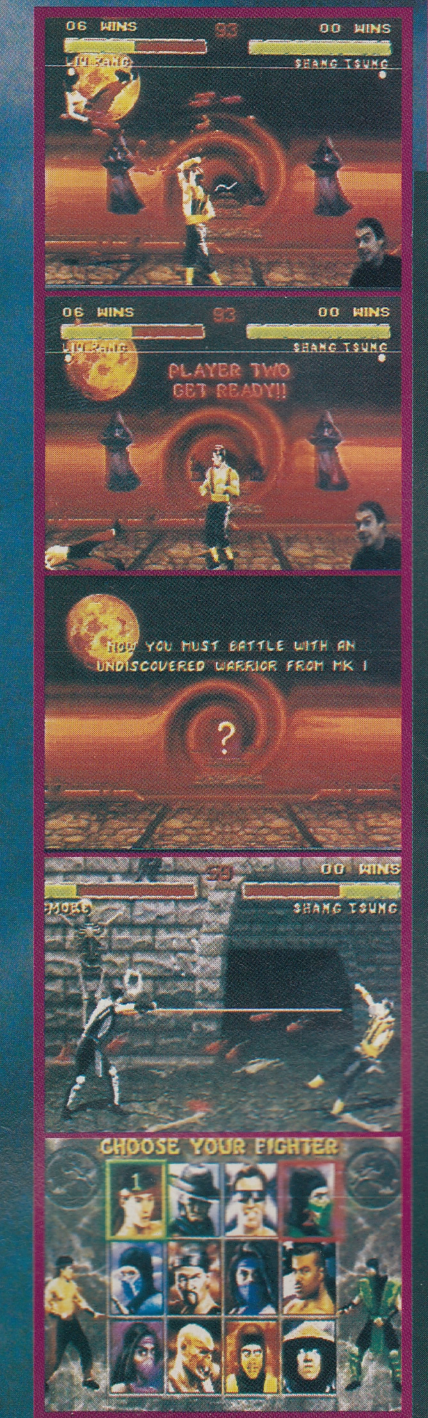
DEAD POOL
En esta escena puedes ejecutar un fatality para lanzar a tu oponente a la piscina. Mantén presionados los botones B y A; después conéctale un uppercut para tirarlo al líquido verde y sólo flote su esqueleto. Esto funciona para todos los peleadores.





Seguramente te han salido estos personajes.







JADE

Es similar a Kitana pero de color verde, además de ser muy rápida. Tus poderes no le causan daño alguno, para enfrentarte a ella ejecuta lo siguiente:

Cuando te enfrentes al personaje que está debajo del signo de interrogación, gánale con sólo utilizar el botón A (patada baja); lo más fácil es saltar atrás y al frente pateando, después de ganarle el primer round te pasarán a la escena de "Goro's Lair" para enfrentarte a Jade, recuerda que los poderes no lo dañan.

Después de perder o ganar pasas a la pantalla de selección de peleador.

SMOKE

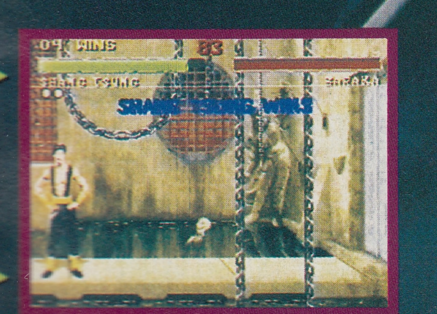
El es un ninja humeante cuya mejor habilidad es la velocidad con la que te ataca. Para enfrentarte a él ejecuta lo siguiente:

En la escena "The portal", ya sea que juegues contra la máquina o contra otro jugador,conéctale uppercut para provocar que aparezca la cara de Dan Forden (alias "Toasty") cuando se vea, presiona abajo y start; si lo ejecutas a tiempo te pasarán a la escena de "Goro's Lair" para enfrentarte a Smoke.

Después de ganar o perder, te pasan a la pantalla de selección de jugador.

RANDOM SELECT

En la pantalla donde seleccionas peleador presiona arriba y start mientras el marco de selección está en Liu Kang si eres el jugador 1 ó en Scorpion si eres jugador 2, así logras que el CPU seleccione tu peleador al azar.



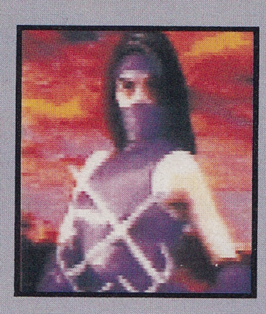


KITANA



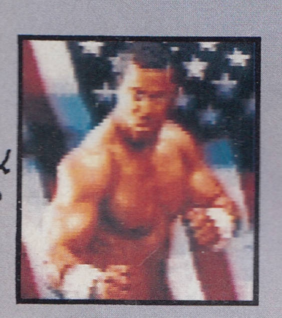
Su belleza esconde el verdadero papel de asesina de Shao Kahn. Al verla hablando con un guerrero, sus motivos se han vuelto sospechosos para su hermana gemela Mileena. Pero sólo Kitana sabe sus verdaderas intenciones.

MILEENA



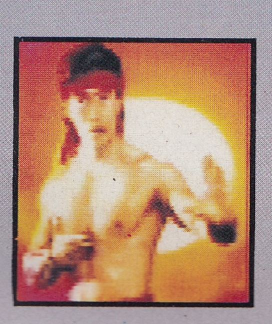
Sirviendo como asesina junto con su hermana gemela Kitana, la apariencia deslumbrante de Mileena oculta sus sucias intenciones. En el torneo de Shao Kahn ella ha sido encomendada para vigilar la supuesta deserción de su gemela.

JAX



Su nombre real es Maj.Jackson Briggs, líder principal de las fuerzas especiales U.S. Después de recibir una señal de socorro de Lt. Sonya Blade, Jax se embarca en una misión de rescate. Una misión que lo lleva dentro de un calavérico mundo donde el cree que Sonya aún vive.

LIU KANG



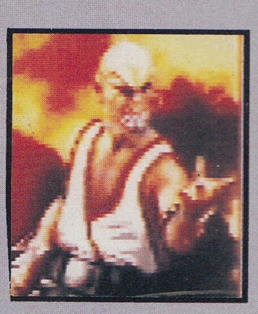
Después de ganar el torneo Shaolin de Shang Tsung, Kang regresa a sus templos, en donde descrubre su sagrado hogar en ruinas y a sus hermanos Shaolin asesinados en una batalla viciosa, con una horda de los guerreros de Outworld. Ahora él viaja dentro de un reino obscuro buscando venganza

RAYDEN



Observando desde las alturas el desarrollo de los acontecimientos, el dios del Rayo se da cuenta de las malvadas intenciones de Shao Kahn. Despues de advertir la permanencia de los miembros del Torneo Shaolin, Rayden rápidamente desaparece. El cree haberse arriesgado dentro del Outworld solo.

BARAKA



El dirige el ataque contra del templo Shaolin de Liu Kang. Baraka pertenece a la raza nómada de mutantes vivientes en la tierras baldías del Outworld. Su destreza para pelear se ha ganado la admiración de Shao Kahn quien lo recluta dentro de su ejército.

SUB-ZERO



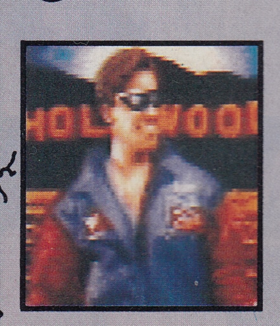
Después de haber sido liquidado en el Torneo Shaolin, Sub-Zero misteriosamente regresa. Se cree viajó dentro del Outworld para intentar asesinar a Shang Tsung. Para lograr esto el deberá pelear a su manera a través del Torneo Shao Kahn.

SCORPION



De los pits del infierno emergen los espectros. Después de enterarse del regreso de Sub-Zero, otra vez acecha el ninja asesino siguiéndolo dentro del reino obscuro del Out World donde continúa su malvada misión.

JOHNNY CAGE



Después del Torneo Shang Tsung, el superestrella de las artes marciales desapareció.
El sigue a Liu Kang dentro del Outworld. Ahí el competirá en un torneo el cual sostiene el balance de la existencia de la tierra tan bueno como un argumento para otra película de Blockbuster.

REPTILE



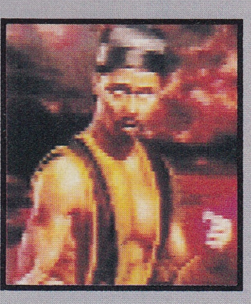
Como el protector personal de Shang Tsung el escurridizo Reptile se esconde entre las sombras deteniendo a todo aquel que quiera lastimar al maestro. Su forma humana disfraza su horrible apariencia cuya raza se pensaba estaba extinguida hace ya varios años.

KUNG LAO



Un antiguo monje de Shaolin y miembro de la sociedad White Lotus, es el último descendiente del gran Kung Lao quien fue derrotado por Goro 500 años atrás. Realizando la peligrosa amenaza del Outworld junto con Liu Kang en el concurso Saho Kahn.

SHANG TSUNG



Después de perder el control del Torneo Shaolin, Tsung prometió a su gobernante Shao Kahn formar eventos para atraer a los guerreros de la Tierra y que compitan en su propio concurso. Convencido de este plan, Shao Kahn devuelve la juventud a Tsuhg y le concede la vida.


Golpe Alto
Golpe Bajo
Patada Alta
Patada Baja
KITANA
MILEENA
SUB-ZERO
LIU KANG
RAYDEN
BARAKA
Uppercut
Golpe Agachado
Patada Agachado
Patada Agachado
MOVIMIENTOS

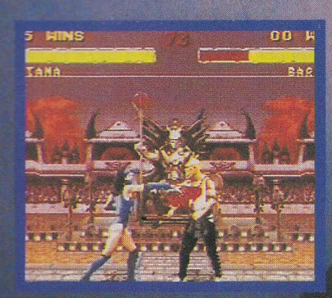

MOVIMIENTOS
Y
B
X
A
JAX
SCORPION
CAGE
REPTILE
KUNG LAO
SHANG TSUNG
Abajo + Y
Abajo + B
Abajo + X
Abajo + A


MOVIMIENTOS
KITANA
MILEENA
SUB-ZERO
LIU KANG
RAYDEN
BARAKA
Estos Movimientos se ejecutan pegado al oponente
Estos Movimientos se ejecutan saltando
Al frente, atrás o vert.
Al frente o atrás
Vertical
KUNG LAO

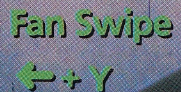

MOVIMIENTOS
Atrás + X
Atrás + A
JAX
SCORPION
CAGE
REPTILE
KUNG LAO
SHANG TSUNG
Y
B
X ó A
X ó A
X ó A
Y ó B

KITANA

PODERES



Fan Swipe



← + Y



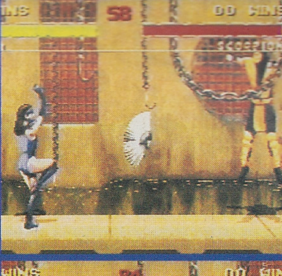
Air Attack

↻ Y



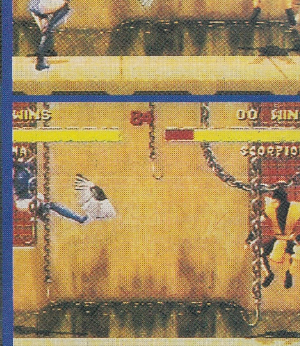
Fan Lift

← ← ← Y [redacted]



Fan Throw

→ → Y+B



También lo puedes ejecutar saltando

FRIENDSHIP



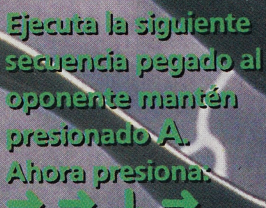
Ejecuta la siguiente sucuencia mientras dejas presionado el botón de defensa LR

↓ ↓ ↓ ↑ A

FATALITY

Head Chop

Ejecuta la siguiente secuencia pegado al oponente R, R, R, X

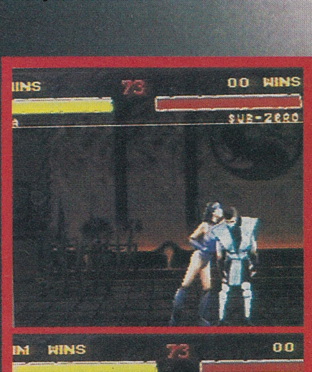




Kiss of Death



Ejecuta la siguiente secuencia pegado al oponente mantén presionado A.
Ahora presiona:
→ → ↓ →
Y justo al terminar la secuencia suelta el botón A



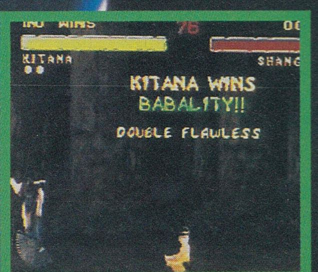
Ejecuta la siguiente secuencia pegado al oponente que es para las escenas "The Pit II" y "Kombat Tomb"

→ ↓ → X



BABALITY

↓ ↓ ↓ A



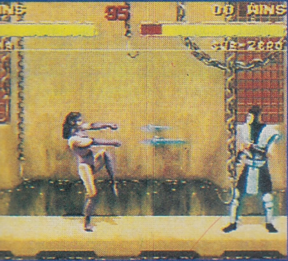
MILEENA

PODERES



Drop Kick

→ → A





Sais Toss

Mantén presionado el botón Y (golpe alto) por 2 segundos y al soltar lanzas este poder.

También lo puedes ejecutar en el aire.



Roll

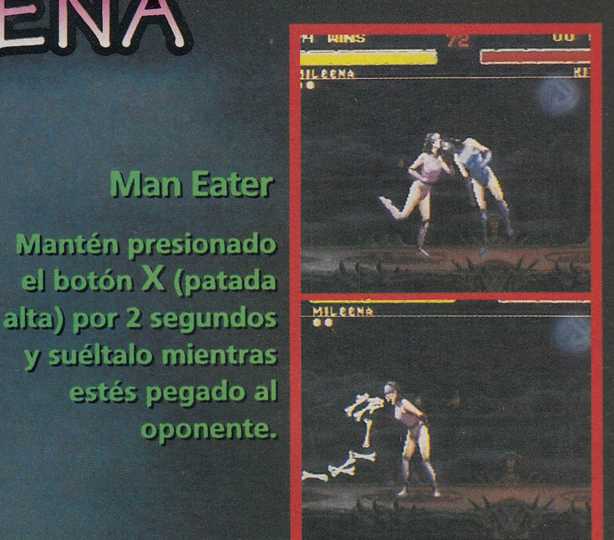
← ← ↓ X

BABALITY

↓ ↓ ↓ X



FATALITY



Man Eater

Mantén presionado el botón X (patada alta) por 2 segundos y suéltalo mientras estés pegado al oponente.

Sai Pummel

Ejecuta la siguiente secuencia pegado al oponente

→ ← → B



Ejecuta la siguiente secuencia pegado al oponente que es para las escenas "The Pit II" y "Kombat Tomb"

→ ↓ → A

FRIENDSHIP



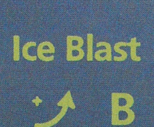
↓ ↓ ↓ ↑ X

SUB-ZERO

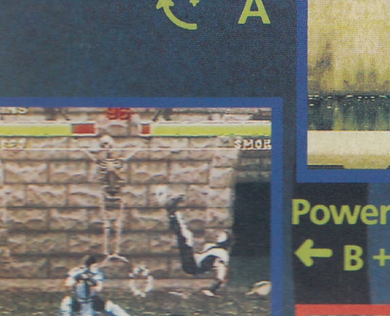
PODERES



Ice Blast



↗ B

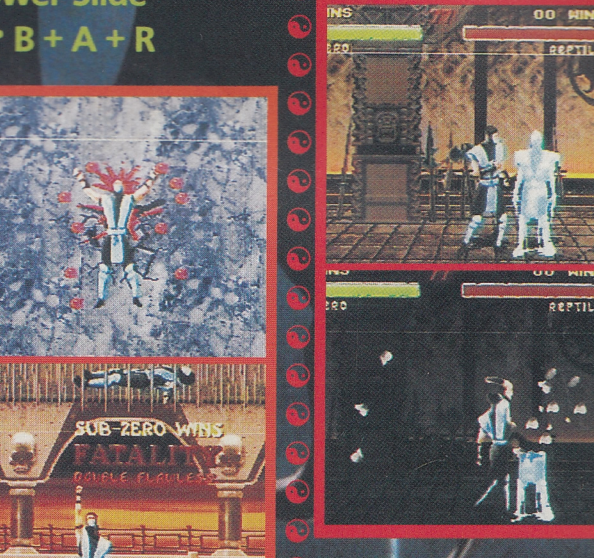


Ground Freeze

↖ A

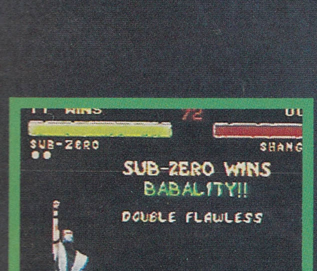
Power Slide

← B + A + R



Ejecuta la siguiente secuencia pegado al oponente que es para las escenas "The Pit II" y "Kombat Tomb"

↓ → → R

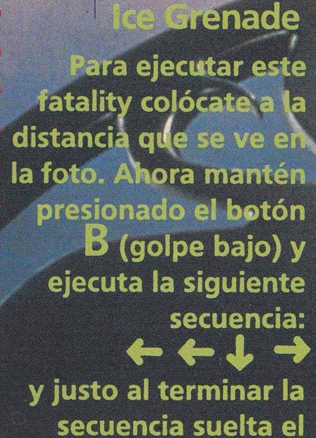


BABALITY



↓ ← ← X

FATALITY

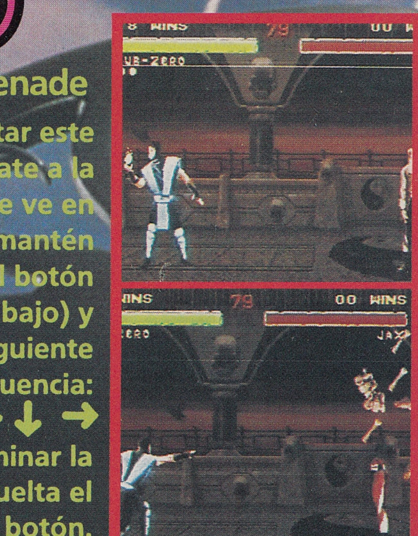


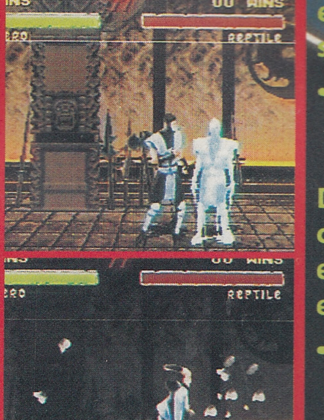
Ice Grenade

Para ejecutar este fatality colócate a la distancia que se ve en la foto. Ahora mantén presionado el botón B (golpe bajo) y ejecuta la siguiente secuencia:

← ← ↓ →

y justo al terminar la secuencia suelta el botón.





Deep Freeze

Para ejecutar este fatality colócate a la distancia que se ve en la foto (un paso aproximadamente del oponente) ahora ejecuta la siguiente secuencia.

→ → ↓ X

Después de que lo congelaste pégate al enemigo y ejecuta esta secuencia.

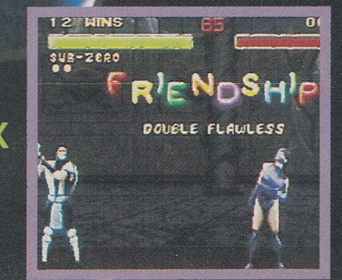


→ → ↓ → Y

FRIENDSHIP



→ → ↓ X







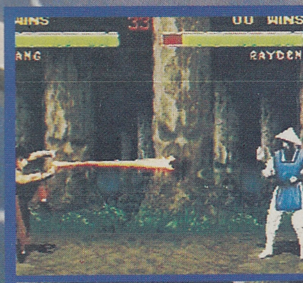
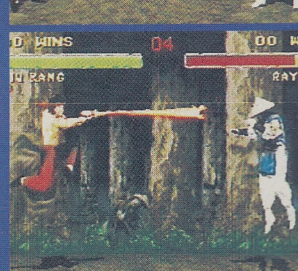

DARKSTALKERS
The Night Warriors


CLUB
Nintendo®


REVISTA
CLUB
Nintendo®

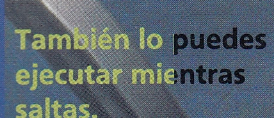
LIU KANG

PODERES

High Fireball

→ → Y

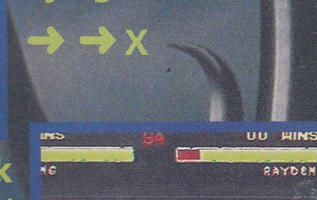


También lo puedes ejecutar mientras saltas.



Low Fireball

→ → B





Flying Kick

→ → X



Bicycle Kick

Mantén presionado el botón A (patada baja) por 5 segundos y al soltarlo te lanzaras pateando varias veces.

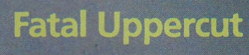


Ejecuta la siguiente secuencia pegado al oponente que es para las escenas "The Pit II" y "Kombat Tomb"



← → → A

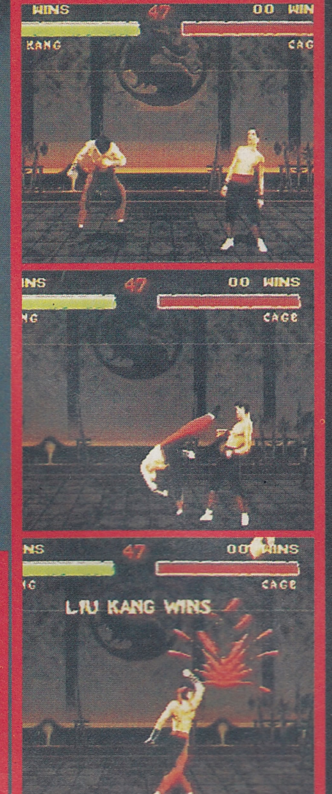
FATALITY

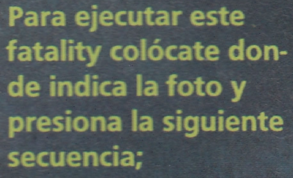


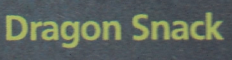
Fatal Uppercut



Para ejecutar este fatality colócate a la distancia que indica la primer foto y gira el control 360° hacia el oponente.





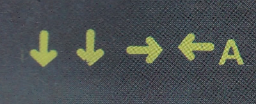


Dragon Snack

Para ejecutar este fatality colócate donde indica la foto y presiona la siguiente secuencia;



↓ → ← ← X



↓ ↓ → ← A

BABALITY





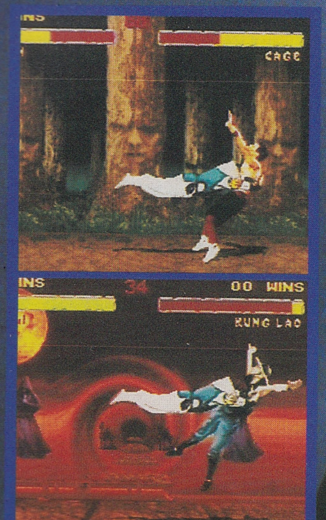
FRIENDSHIP



→ ← ← ← A

RAYDEN

PODERES



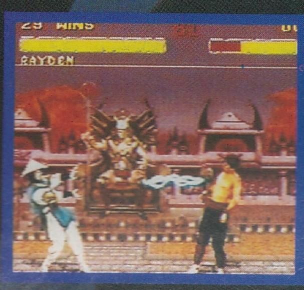
Torpedo

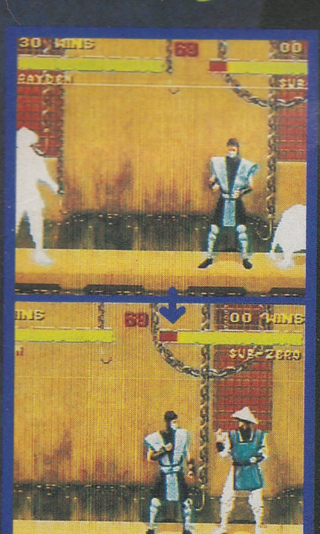
← ← →

También lo puedes ejecutar mientras saltas

Lightning

↗ B





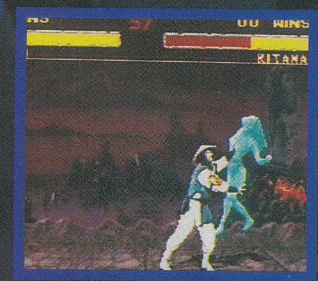
Teleport

↓↑

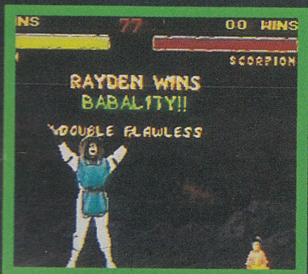


Electrocute

Mantén presionado el botón Y (golpe alto) por 4 segundos y suéltalo cuando estés pegado al oponente para electrocutarlo.



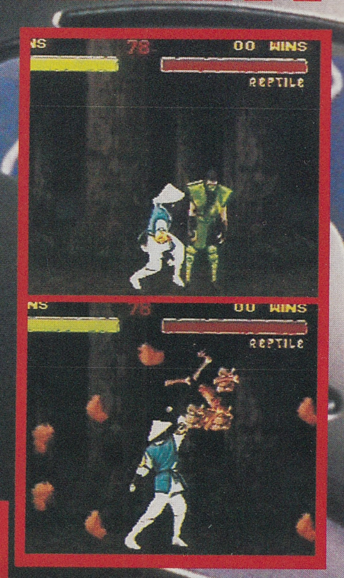
BABALITY



Mantén presionado el botón R y ejecuta la siguiente secuencia:

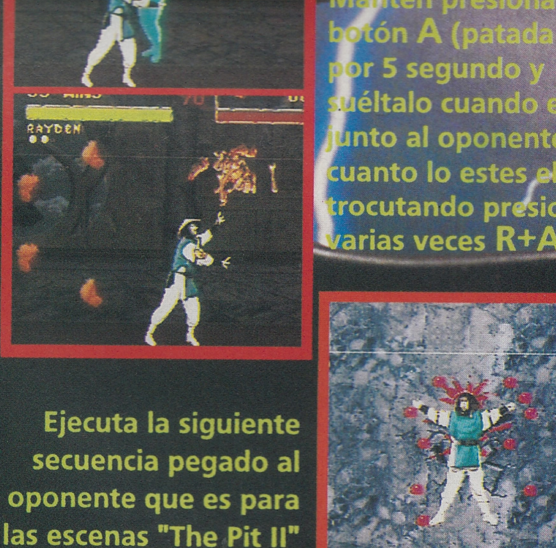


FATALITY



Head Explosion

Mantén presionado el botón Y (golpe alto) por 10 segundos y suéltalo cuando estés junto al oponente.



Death Penalty

Mantén presionado el botón A (patada baja) por 5 segundo y suéltalo cuando estés junto al oponente, en cuanto lo estes electrocutando presiona varias veces R+A

Ejecuta la siguiente secuencia pegado al oponente que es para las escenas "The Pit II" y "Kombat Tomb"

Mantén presionado el botón R (defensa) y ejecuta la siguiente secuencia:

↑ ↑ ↑ Y

FRIENDSHIP





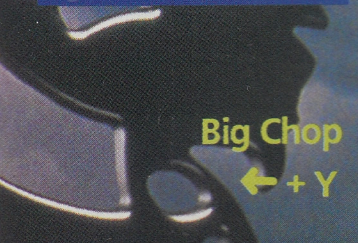
BARAKA

PODERES





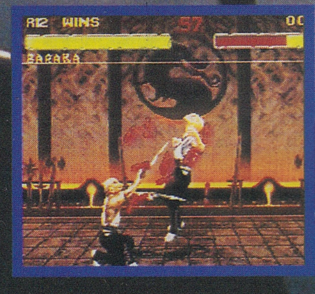
Presiona X (patada alta) dos veces mientras estes junto a tu oponente para conectarle un doble ataque.

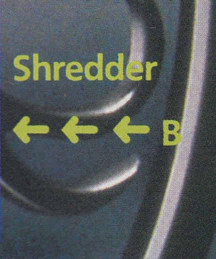


Big Chop

← + Y







Shredder

← ← ← B

Spark Toss

↖ Y



FRIENDSHIP



Mantén presionado el botón R y ejecuta la siguiente secuencia:



↑↑ → → X

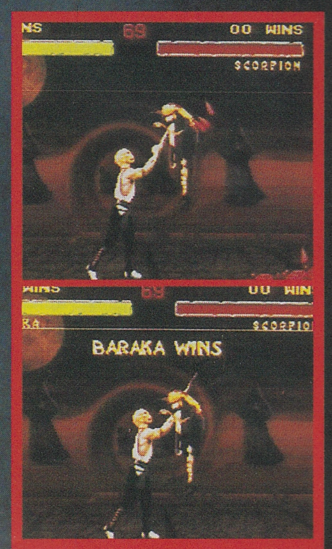
FATALITY

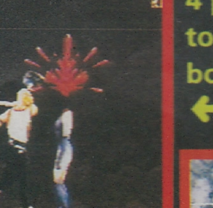


Give em a lift

Para ejecutar este Fatality tienes que estar pegado al oponente y presionar la siguiente secuencia:

← → ↓ → B

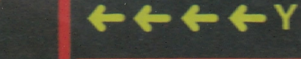






Decapitation

Para ejecutar este Fatality tienes que estar pegado al oponente y presionar la siguiente secuencia: [Mientras ejecutes los 4 primeros movimientos deja presionado el botón R (defensa)]



← ← ← ← Y

Ejecuta la siguiente secuencia pegado al oponente que es para las escenas "The Pit II" y "Kombat Tomb"

→ → ↓ X





BABALITY



→ → → X

JAX

PODERES

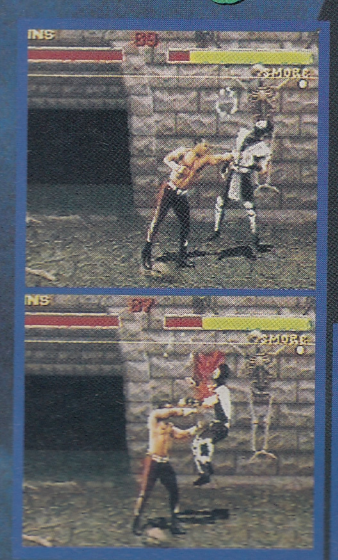
Ground Slam

Mantén presionado el botón A (patada baja) por 3 segundos y al soltarlo Jax golpeará el piso para restarle energía al contrario.



Air Slash

↻ X



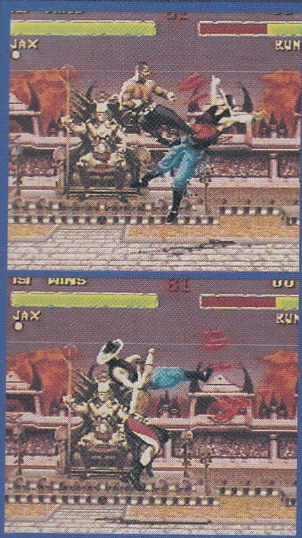
Gotcha

→ → B



Back Breaker

Presiona R (defensa) mientras tu y el oponente esten en el aire y juntos. Este agarre tiene un rango muy grande es más lo puedes marcar después de conectar una patada como se ve en las fotos.

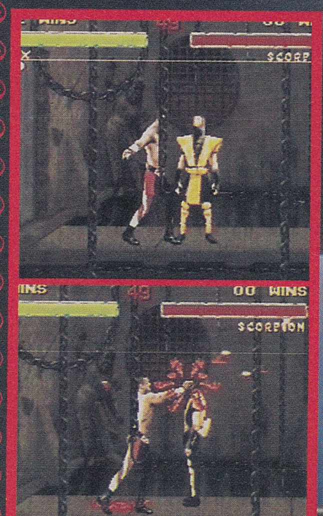




FATALITY

Give em a Hand

Para ejecutar este fatality colócate a la distancia que indica la foto y ejecuta la siguiente secuencia: R R R R B



The Clapper

Para ejecutar lo siguiente colócate pegado al oponente. Ahora mantén presionado el botón B (golpe bajo) y ejecuta la siguiente secuencia: → → →

y justo al terminar la secuencia suelta el botón.

Ejecuta la siguiente secuencia pegado al oponente que es para las escenas "The Pit II" y "Kombat Tomb". Mantén presionado R (defensa) y después ejecuta lo siguiente: ↑ ↑ ↓ A





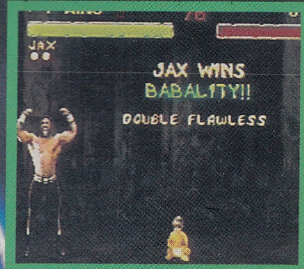
FRIENDSHIP

Mantén presionado el botón R y ejecuta lo siguiente: ↓ ↓ ↑ ↑ A



BABALITY

Mantén presionado el botón R y ejecuta lo siguiente: ↓ ↑ ↓ ↑ A

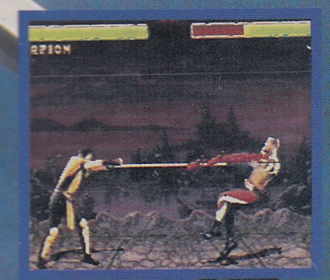


En cuanto agarres a tu oponente presiona Y (golpe alto) varias veces para azotarlo de un lado a otro.

PODERES

SCORPION

FATALITY



Spear

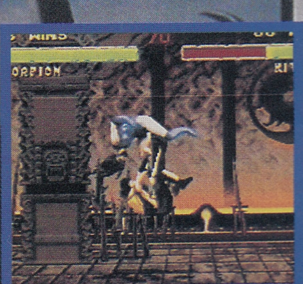
← ← B



Teleport

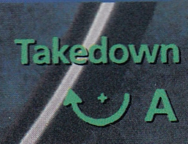
↶ Y

También lo puedes ejecutar mientras estas en el aire.



Air Throw

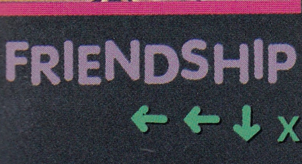
Presiona R (defensa) mientras tu y el oponente esten en el aire y juntos.



Takedown

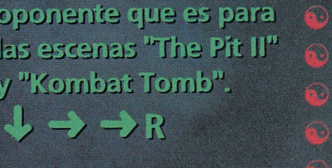
↷ A





FRIENDSHIP

← ← ↓ X



Ejecuta la siguiente secuencia pegado al oponente que es para las escenas "The Pit II" y "Kombat Tomb".

↓ → → R



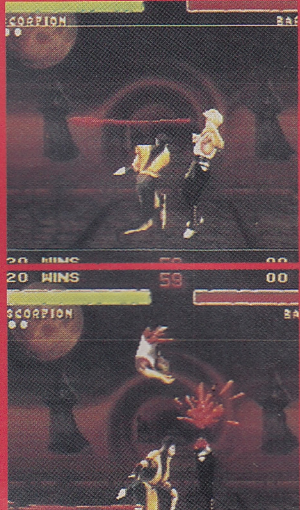
Zorad Slash

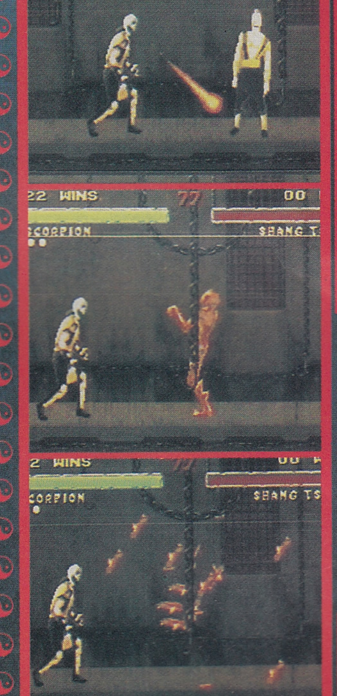
Para ejecutar este fatality colócate pegado al oponente. Ahora mantén presionado el botón Y (golpe alto) y ejecuta esta secuencia

↓ → → →

y justo al terminar la secuencia suelta el botón.

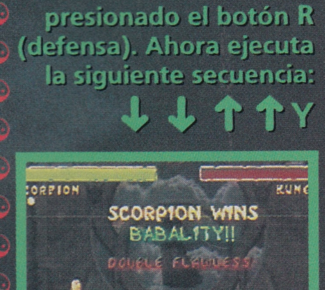






Este fatality es similar al anterior pero lo puedes ejecutar a cualquier distancia. Mantén presionado el botón R (defensa). Ahora ejecuta la siguiente secuencia:

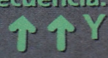
↓ ↓ ↑ ↑ Y



Toasty

Colócate a la distancia que indica la foto. Ahora mantén presionado el botón R (defensa) y ejecuta la siguiente secuencia:

↑ ↑ Y

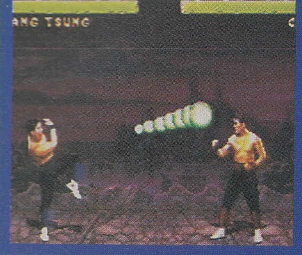




BABALITY

↓ ← ← X

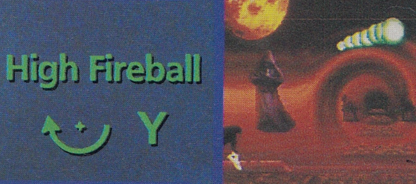
PODERES JOHNNY CAGE FATALITY



Low Fireball



B



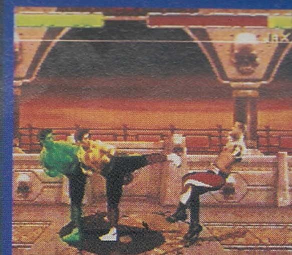
High Fireball

Y



Shadow Uppercut

← ↓ ← Y



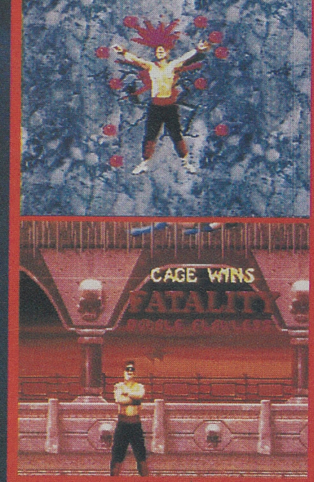
Shadow Kick

← → A





B + R



Ejecuta la siguiente secuencia pegado al oponente que es para las escenas "The Pit II" y "Kombat Tomb".

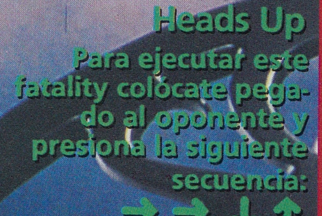


↓ ↓ ↓ X



BABALITY

← ← ← X

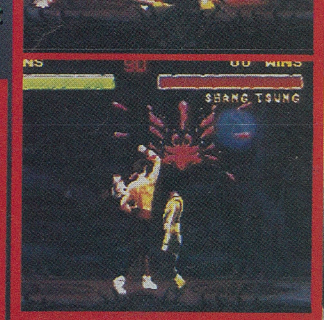


Heads Up

Para ejecutar este fatality colócate pegado al oponente y presiona la siguiente secuencia:

→ → ↓ ↑





Hay otro fatality que es una modificación del anterior, colócate pegado al oponente y presiona la siguiente secuencia:

→ → ↓ ↑

y justo al terminar la secuencia mantén presionado el control hacia abajo junto con los botones B,A,R para que saques tres cabezas.



Torso Rip-Off

Para ejecutar este fatality colócate pegado al oponente y presiona la siguiente secuencia:



↓ ↓ → → B



FRIENDSHIP

↓ ↓ ↓ X

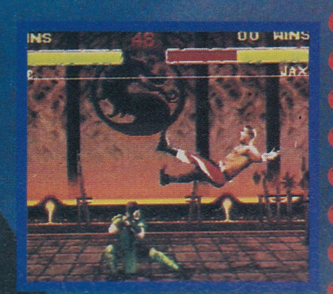


REPTILE

PODERES



Acid Spit
→ → Y

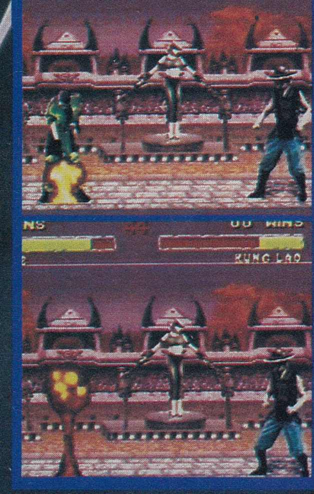


Power Slide
← B + A + R

Force Ball
← ← Y + B

Este poder lanza al enemigo hacia el frente y así puedes rematarlo con otro ataque.

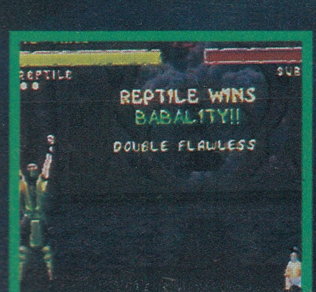




Invisibility
Mantén el botón R(defensa) presionado mientras ejecutas esta secuencia para hacerte invisible o visible.



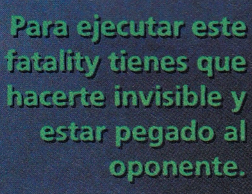
↑ ↑ ↓ Y



BABALITY
↓ ← ← A

FATALITY

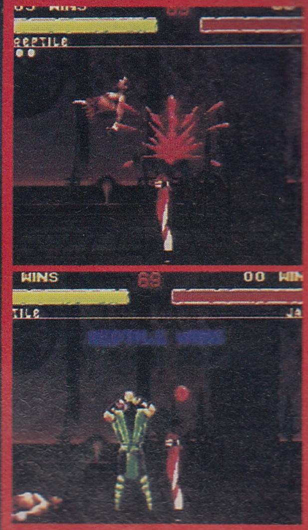
Invisio Slice

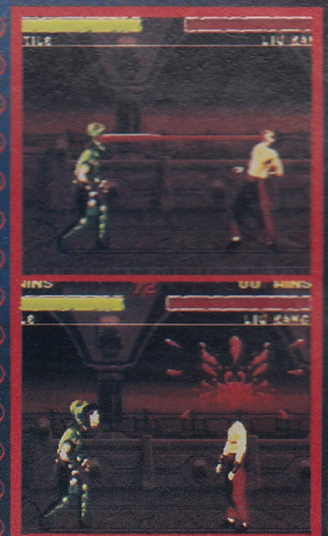


Para ejecutar este fatality tienes que hacerte invisible y estar pegado al oponente.

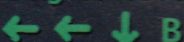


→ → ↓ X





Tongue Lash
Para ejecutar este fatality colócate a la distancia que se ve en la foto (aproximadamente un salto de distancia) y presiona la siguiente secuencia.

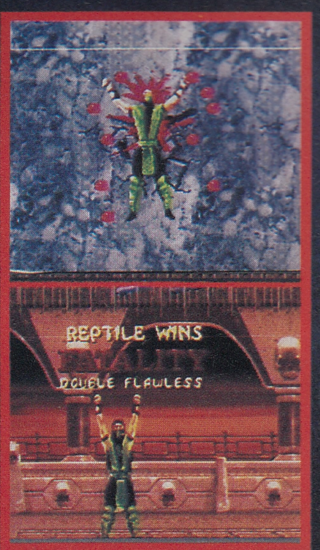


← ← ↓ B

Ejecuta la siguiente secuencia pegado al oponente que es para las escenas "The Pit II" y "Kombat Tomb".



← → → R







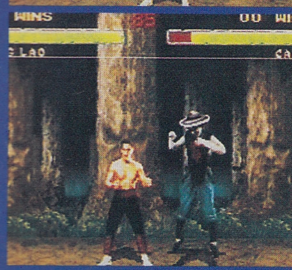
FRIENDSHIP
← ← ↓ A



KUNG LAO

PODERES





Teleport
↓ ↑



Shield
↑ ↑ A

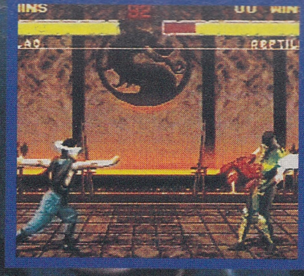


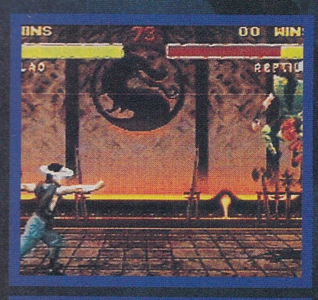
Air Dive

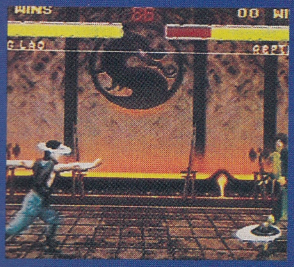
Mientras estas en el aire presiona: ↓ X
Para lanzarte hacia el oponente con una patada



Hat Throw
← → B







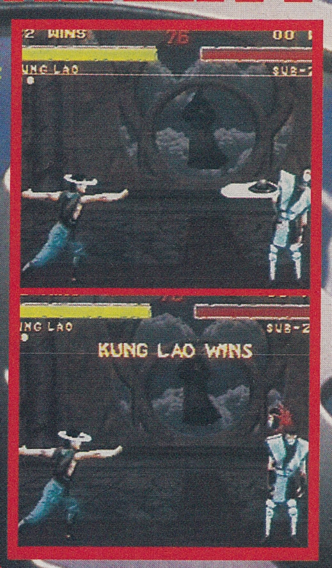
Ya que lanzaste el poder lo puedes dirigir hacia arriba o abajo presionando el control.

FATALITY

Hats Off

Para ejecutar este fatality colócate a la distancia que se ve en la foto. Ahora mantén presionado B y ejecuta la siguiente secuencia: -
← ← →

Y justo al terminar la secuencia suelta el botón, después poco antes de que el poder toque al oponente (como se ve en la primera foto) presiona el control hacia arriba para decapitarlo.



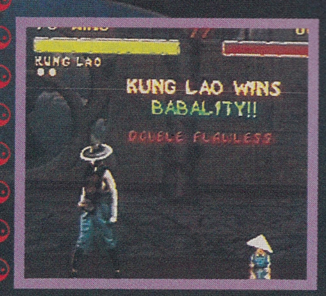


Siamese Cut

Ejecuta la siguiente secuencia a la distancia que indica la foto.
→ → → A



Ejecuta la siguiente secuencia pegado al oponente que es para las escenas "The Pit II" y "Kombat Tomb".
→ → → Y





BABALITY
← ← → → X

FRIENDSHIP
← ← ← ↓ X



PODERES SHANG TSUNG FATALITY



One Fireball
← ← Y



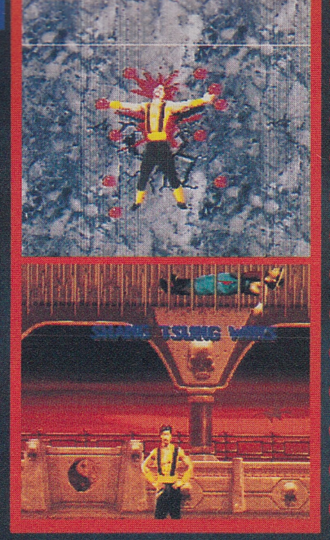
Two Fireball
← ← → Y



Three Fireball
← ← → → Y

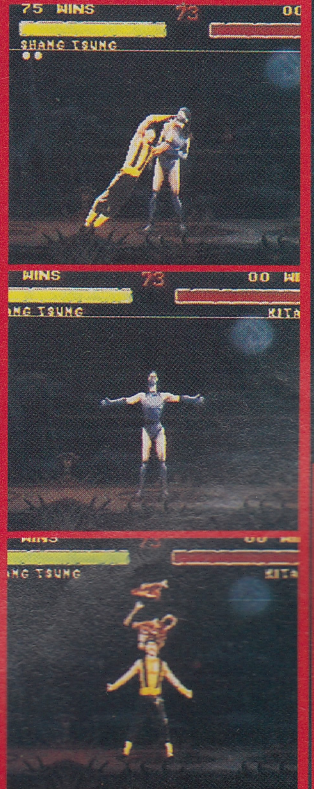
Ejecuta la siguiente secuencia pegado al oponente que es para las escenas "The Pit II" y "Kombat Tomb"
↓ ↓ ↑ ↓





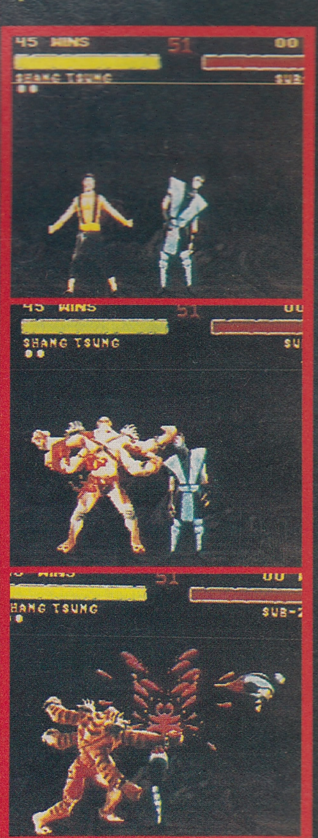
Soul Sucker
Para ejecutar este fatality colócate a la distancia que indica la foto. Ahora mantén presionado R y ejecuta la siguiente secuencia:
↑ ↓ ↑ + A





Nasal Burst
Para ejecutar este fatality mantén presionado X por 2 segundos y suéltalo cuando estés a la distancia que indica la foto.

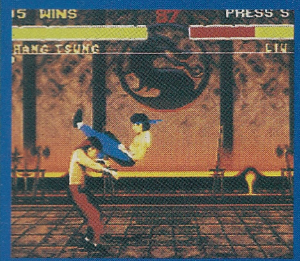
Kintaro
Para ejecutar este fatality tienes que mantener presionado el botón B por 15 segundos y soltarlo a la distancia que indica la foto.





FRIENDSHIP
← ← ↓ → X

TRANSFORMACIONES



Liu Kang
← → → R



Johnny Cage
← ← ↓ B



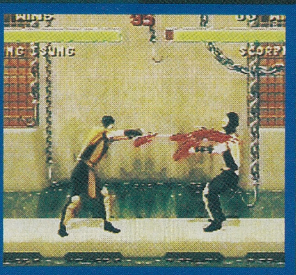
Kitana
R R R



Baraka
↓ ↓ A



Mileena
Mantén presionado el botón Y por 3 segundos y al soltarlo te transformas.

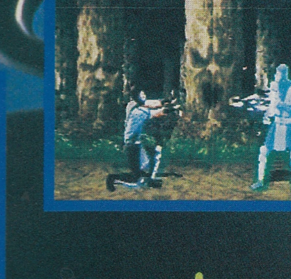


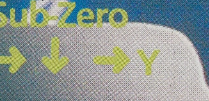
Scorpion
Mantén presionado el botón R y presiona ↑ ↑



Reptile
Mantén presionado el botón R para que al presionar arriba no saltes, pero después de presionar arriba suelta el botón R, la secuencia es la siguiente: ↑ ↓ Y

Kung Lao
← ↓ ← X





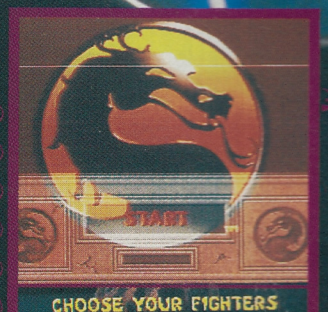
Sub-Zero
→ ↓ → Y

Jax
↓ → ← X

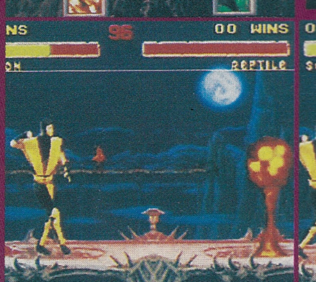


Rayden
↓ ← → A

BABALITY
← → ↓ X

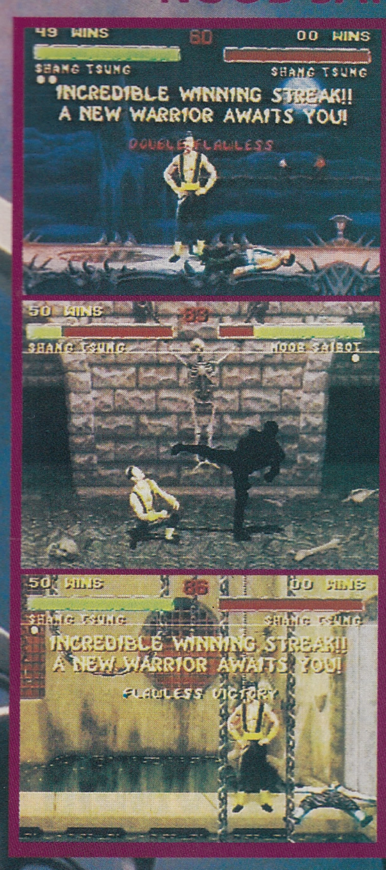


GROUP BATTLE
Este modo es para dos jugadores: en la pantalla de Start/Options presiona L, R y Start en cualquiera de los dos controles, si lo hiciste correctamente entrarás a una pantalla donde deberán seleccionar 4 peleadores cada uno de los jugadores (si presionas Select la máquina los escogerá al azar) entonces presiona Start para comenzar a jugar; esta opción nos recuerda un poco al viejo "Endurance Mode" del primer Mortal Kombat pues en cuanto un peleador sea vencido aparecerá automáticamente el siguiente.





NOOB SAIBOT



Este personaje es similar a Smoke pero tan sólo es la sombra; para enfrentarte a él tienes que ganarle a 50 retadores consecutivamente, así pelearás contra él en la escena de "Goro's Lair". Si pierdes o ganas regresas a la pantalla de selección de peleador. Pero recuerda que si pierdes contra Noob Saibot y le ganas a un retador nuevamente te enfrentarás a Noob Saibot.

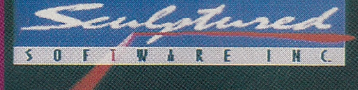
MORTAL KOMBAT® II
© 1994 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.

MORTAL KOMBAT® II
© 1993 LICENSED FROM MIDWAY® MANUFACTURING COMPANY
ALL RIGHTS RESERVED

PROGRAMMED BY
SCULPTURED SOFTWARE, INC.

LICENSED BY NINTENDO





En esta pantalla deja presionados los botones L y R en cualquiera de los controles para que aparezca Shao Kahn y le diga a Kintaro: "Eres un débil, patético tonto", entonces Kintaro aplasta el logo de Acclaim y Shao Kahn dice "muy fácil".





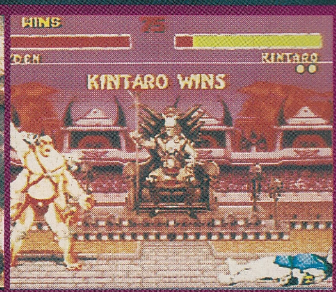




KONTINUES ILIMITADOS

Para poder terminar este juego tu cuentas con 4 Kontinues que para algunos pueden llegar a ser insuficientes así que para ahorrarte estos Kréditos haz lo siguiente: Juega como normalmente lo haces y cuando un enemigo te derrote presiona Start en el otro control para "retar", entonces vence al otro personaje y listo, Kontinuaras Kontra la máquina sin necesidad de haber usado el Kontinue.





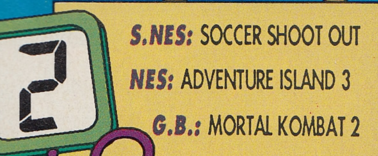
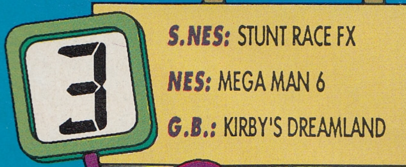




¡Aquí están los favoritos! Estos son los primeros lugares de tus preferencias.

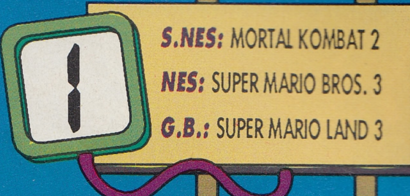
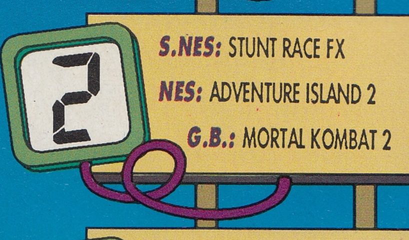


ARGENTINA

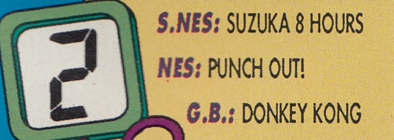
1	S.NES:	MORTAL KOMBAT 2
	NES:	SUPER MARIO BROS. 3
	G.B.:	SUPER MARIO LAND 3
2	S.NES:	SOCCER SHOOT OUT
	NES:	ADVENTURE ISLAND 3
	G.B.:	MORTAL KOMBAT 2
3	S.NES:	STUNT RACE FX
	NES:	MEGA MAN 6
	G.B.:	KIRBY'S DREAMLAND

CHILE


1	S.NES:	MORTAL KOMBAT 2
	NES:	SUPER MARIO BROS. 3
	G.B.:	SUPER MARIO LAND 3
2	S.NES:	STUNT RACE FX
	NES:	ADVENTURE ISLAND 2
	G.B.:	MORTAL KOMBAT 2
3	S.NES:	MEGA MAN X
	NES:	MEGA MAN 6
	G.B.:	SUPER MARIO LAND 2

COLOMBIA


1	S.NES:	MORTAL KOMBAT 2
	NES:	SUPER MARIO BROS. 3
	G.B.:	MORTAL KOMBAT 2
2	S.NES:	SUZUKA 8 HOURS
	NES:	PUNCH OUT!
	G.B.:	DONKEY KONG
3	S.NES:	SUPER SOCCER
	NES:	MEGA MAN 6
	G.B.:	SUPER MARIO LAND 2

REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL TELEVISA S.A.
Perú Nº 263
Buenos Aires
ARGENTINA

REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL ANDINA
Av. El Golf Nº 243
Santiago
CHILE

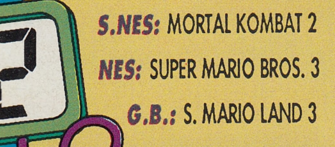
REVISTA CLUB NINTENDO
DISTRIBUIDORAS UNIDAS S.A.
Transversal 93 Nº 52 - 03
Santafé de Bogotá
COLOMBIA



Escribe a la dirección que corresponda en tu país, dándonos a conocer el título y el sistema (Super NES, NES y Game Boy). Con todas las cartas que recibimos mes a mes, vamos formando las listas de cada país. ¡Escríbenos!

PERU

1
- S.NES: SOCCER SHOOT OUT
- NES: MEGA MAN 6
- G.B.: MORTAL KOMBAT 2

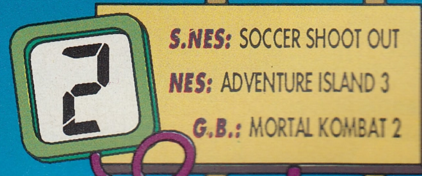


2
- S.NES: MORTAL KOMBAT 2
- NES: SUPER MARIO BROS. 3
- G.B.: S. MARIO LAND 3

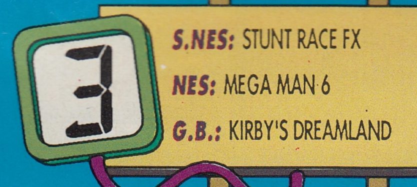
3
- S.NES: CAMPEONES TECMO IV
- NES: ADVENTURE ISLAND 2
- G.B.: SUPER MARIO LAND 2

URUGUAY

1
- S.NES: MORTAL KOMBAT 2
- NES: SUPER MARIO BROS. 3
- G.B.: SUPER MARIO LAND 3

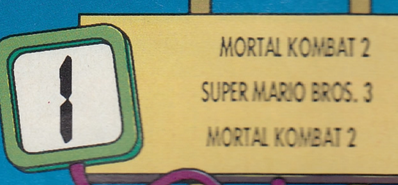


2
- S.NES: SOCCER SHOOT OUT
- NES: ADVENTURE ISLAND 3
- G.B.: MORTAL KOMBAT 2

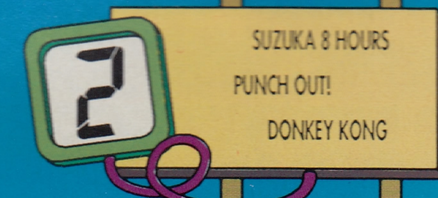


3
- S.NES: STUNT RACE FX
- NES: MEGA MAN 6
- G.B.: KIRBY'S DREAMLAND

VENEZUELA



1
- MORTAL KOMBAT 2
- SUPER MARIO BROS. 3
- MORTAL KOMBAT 2



2
- SUZUKA 8 HOURS
- PUNCH OUT!
- DONKEY KONG



3
- SUPER SOCCER
- MEGA MAN 6
- SUPER MARIO LAND 2

REVISTA CLUB NINTENDO
DISTRIBUIDORA BOLIVARIANA
Av. República del Panamá Nº 3635
San Isidro, Lima
PERU

REVISTA CLUB NINTENDO
CELY URUGUAY
Zelmar Michelini Nº 1140
Montevideo
URUGUAY

REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL BLOQUE DE ARMAS
Final Av. San Martín / final Av. La Paz
Caracas
VENEZUELA

INFORMACION
SUPERNESESARIA



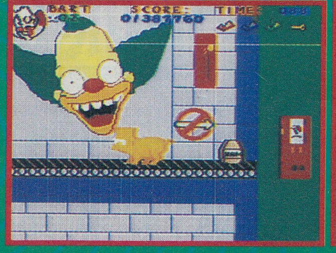
El Festival Científico ha llegado a la primaria de Springfield y cada alumno debe presentar un proyecto para buscar una buena calificación; muy seguro de ganar con su proyecto, Bart decide ir a echarle un ojo a los proyectos de sus demás compañeros, descubriendo por ahí un proyecto de Realidad Virtual al que sin dudarlo se ha ofrecido como voluntario, sin saber que esto lo hará meterse en serios problemas. El experimento de realidad virtual está dividido en 6 zonas virtuales que Bart deberá completar para poder liberarse con bien de la máquina.



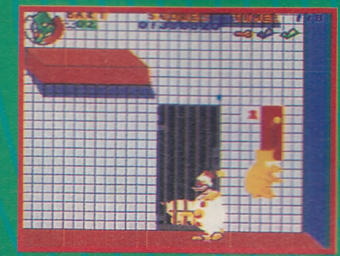


FABRICA DE EMBUTIDOS KRUSTY

Este nivel se desarrolla en la carnicería de Krusty, y es necesario que Bart rescate a sus compañeros de celda para poder escapar y no caer en las manos, perdón, en el estómago de Homero.



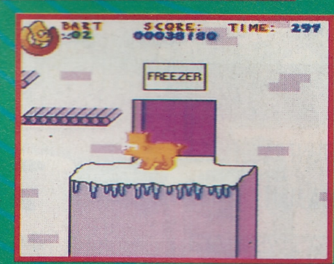


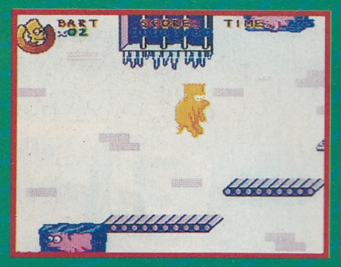


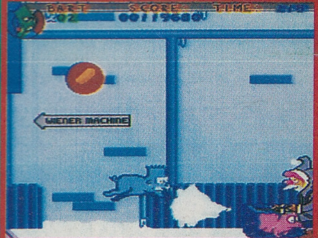


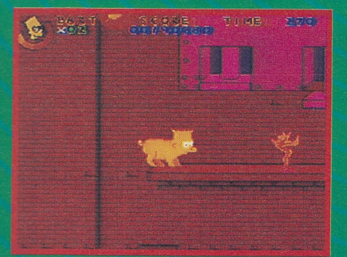
En la primera parte tienes que sacar a los puerquitos de sus celdas, para lo que tendrás que bajar palancas y buscar llaves que se encuentran ocultas en la carnicería, cuidando de que no te peguen los payasos o de caer en máquinas que te convertirán en jamón.

Posteriormente llegarás al congelador donde tienes que ir hasta arriba para descongelar a tus amigos, y donde un payaso querrá congelarte.



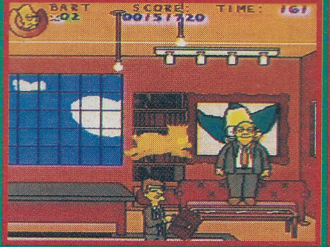


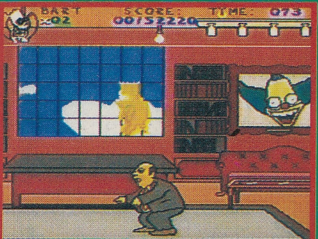




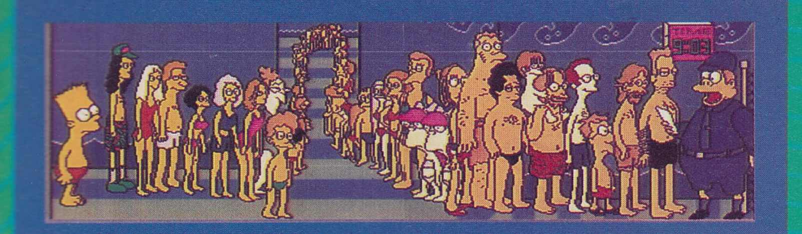
Pero los problemas no terminan, ya que tendrás que pasar por el horno de la carnicería y habrá que tener cuidado del fuego que estará por todas partes y de no dar un paso en falso.

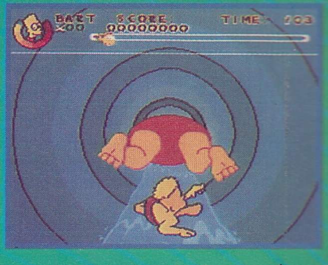
Al salir del horno entrarás a la oficina del fundador donde tendrás que eliminar a 2 ejecutivos usando los libros que caen cuando el presidente de la compañía brinca. Posteriormente tendrás que hacer lo mismo con él.



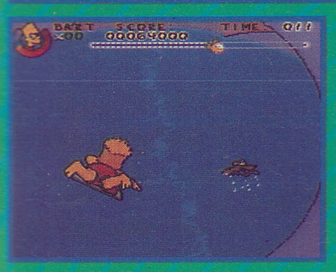


TOBOGAN





Esta escena se desarrolla en un tobogán con bifurcaciones, en donde encontrarás varios obstáculos y además, tendrás que cambiar de dirección constantemente y elegir el túnel correcto, ya que si no, te encontrarás con el gran trasero de Homero que está atorado y no te permitirá pasar.



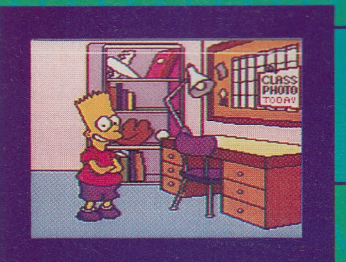
Sólo podrás equivocarte 2 veces ya que si vuelves a equivocarte te saldrás del túnel y tendrás que volver a empezar.

Durante el camino encontrarás energía, relojes que te aumentan el tiempo y tablas que sirven para que no te bajen energía al chocar.

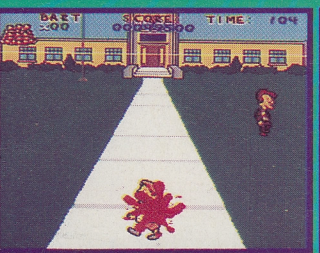
Pero para que las cosas no sean tan complicadas, cada que tengas que cambiar de dirección aparecerá una flecha en la barra, que te indica qué tanto has avanzado, la cual estará del mismo color (ya sea roja, azul o verde) que el túnel que debes tomar.

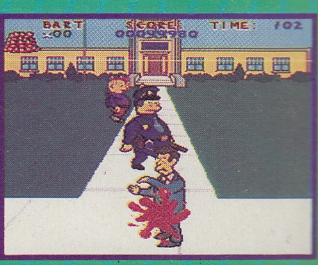
TIP: El túnel rojo siempre aparece del lado derecho y el azul del izquierdo, así que sólo hay que fijarse de qué lado está el túnel verde.

TIRO AL BLANCO

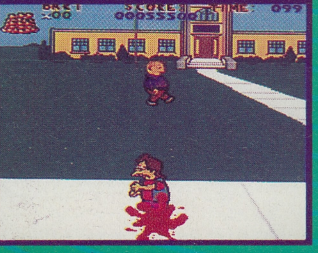


Es el día en que van a tomar la foto en el cuarto grado de la primaria Springfield y Bart ha tramado arrojar tomates a sus compañeros para que la foto sea recordada por siempre, pero para esto debes ayudar a pegarle a todos los alumnos que paseen por la escuela, cuidado que ningún tomate le pegue a alguna persona mayor.



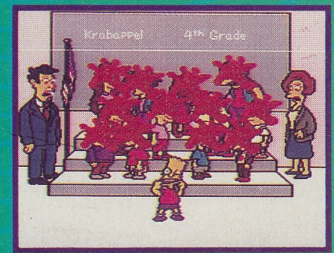


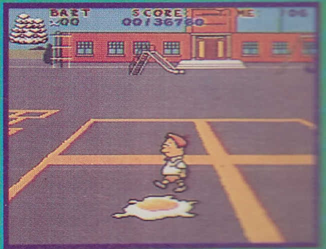




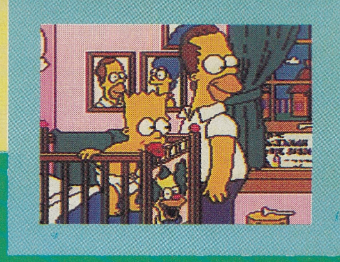
Para que puedas calcular tus tiros, aparece una barra que indica el poder de tiro, además puedes tirar a los lados por si alguna victima se te va o si crees que puedes pegarle.
Al haber terminado tu misión, Bart y sus compañeros serán retratados, pero al ver lo ocurrido se decide tomar la foto de nuevo, así que Bart no lo permitirá y volverá a atacar.

Ahora con huevos, pero a diferencia de la parte anterior donde las víctimas se movían a los lados, aquí se moverán inclinadas haciendo la tarea más difícil. ¿Podrá Bart arruinar de nuevo la foto? eso depende de tu puntería y de que no lo pillen antes.

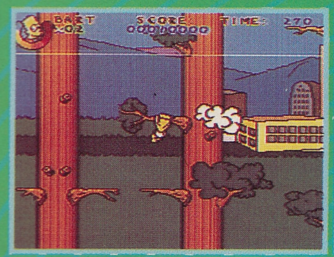


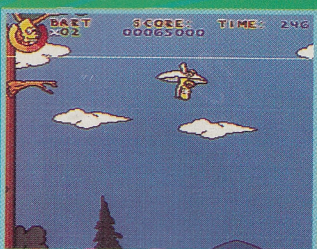


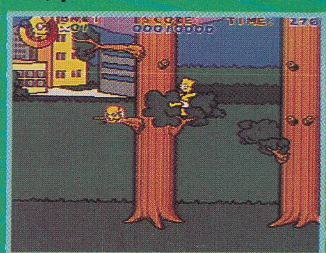
EL PEQUEÑO BART

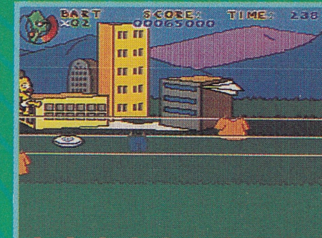


Parece ser que la vida criminal de Bart empezó desde la cuna y cuando Homero todavía tenía pelo.
Aquí tendrás que dirigir a Bart a través de los árboles donde Ardillas y Pájaros te atacan quitándote energía y tirándote de las ramas, pero afortunadamente Bart cuenta con su chupón para vencer a cualquier enemigo que se atreva a ponerse en su camino, además que su pañal le servirá como paracaídas.

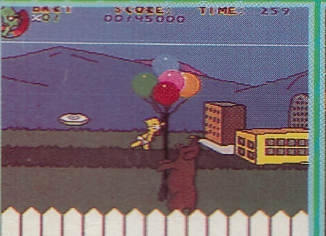


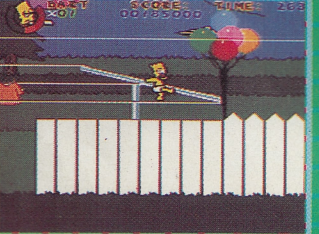




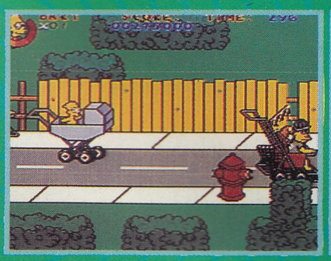


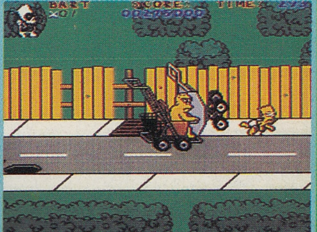
Después de haberte columpiado entre los árboles, tendrás que avanzar por el tendedero y tratar de no tocar la ropa; también hay que tener cuidado con los aviones y platillos que viajan amenazadoramente.



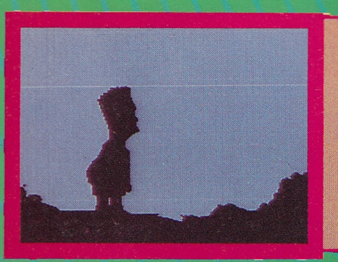


Pero aquí no acaba el viaje, ya que Bart tendrá que usar unos globos para continuar, además los problemas aumentan con los perros que atacan al pequeño e "inocente" Bart.



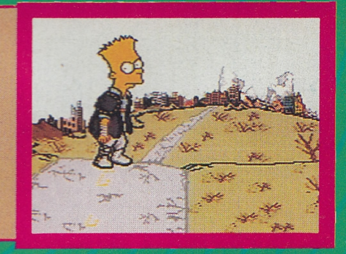


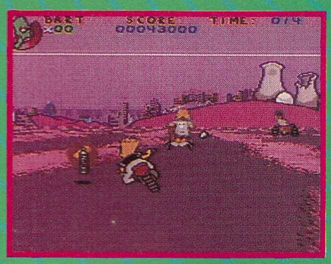
Posteriormente, Bart se hará de un vehículo que no contamina, en el que tendrá que esquivar hoyos y bombas para incendio así como también tendrá que cuidarse de otras carriolas.

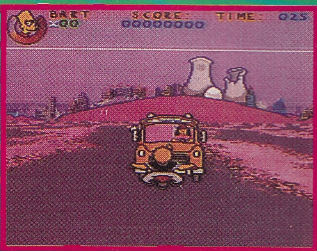


MAD BART

EL GUERRERO DE LA CARRETERA





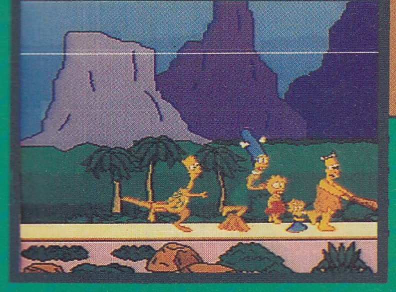


Gracias a que la planta nuclear está siempre bien cuidada por los inspectores de inseguridad (entre ellos Homero), ha ocurrido un desastre nuclear. Ahora Bart se ve en la necesidad de llegar a su casa lo más pronto posible, así que tendrá que viajar en moto, pero el peligro está presente en todas partes, ya sea Otto conduciendo su camión o los chicos malos de Springfield que se divierten molestando a Bart.

Esta escena es muy fácil, ya que cada vez que elimines a uno de los chicos banda, te darán energía y tanques nitro con lo que saldrás disparado, además cada vez que pases una marca que indica las millas el tiempo aumentará.

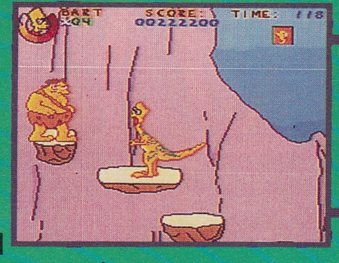
Pero no te confíes, porque Otto te puede atropellar y los vándalos te torturarán si no llegas pronto a tu casa para reunirte con tu nueva familia.





LA PREHISTORIA

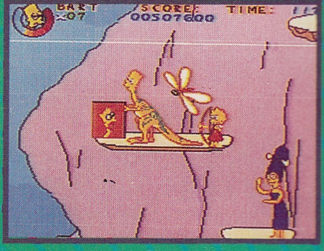
Esta escena se desarrolla a través de varios lugares de la Edad de Piedra. Ahora te toca manejar a un bartsaurio y tienes que evitar los ataques de otros dinosaurios y de Homero, cavernícola que te atacará junto con Barney y Moe.



Elimina a Barney con un rugido.

Durante el desarrollo de este nivel encontrarás items que te darán energía, vidas y el rugido con el que eliminarás fácilmente a tus enemigos..

Después de subir por la montaña entrarás a una caverna donde habrá lava que cae junto con piedras mientras vas escalando.



Elimina a Lisa y a Marge para obtener vidas y energía.



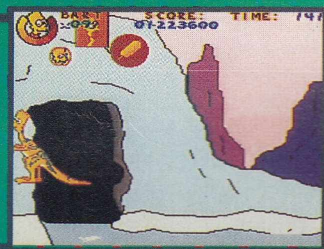
El rugido lo consigues hasta la derecha del 2° piso de la primera parte.

Al salir de la primera cueva tendrás que seguir avanzando y escalando por la montaña a través de rocas y peldaños para internarte en otra cueva que está más oscura que la anterior.

Aquí las cosas se ponen difíciles; gotea ácido de las paredes y hay que viajar entre la lava donde una caída es mortal.

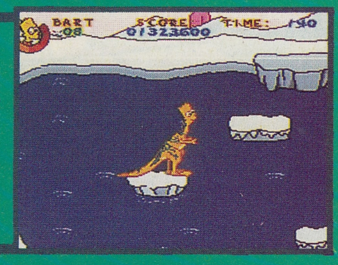
Al pasar la lava y después de subir la pendiente, déjate caer en el 1er. hoyo que veas lo más pegado a la derecha que se pueda y encontrarás premios.

Al final de la cueva encontrarás a Mr. Burns y a Smithers que te arrojarán rocas. Aquí ponte como indica la foto y pégale a las rocas con tu cola para que se las regreses a Mr. Burns.

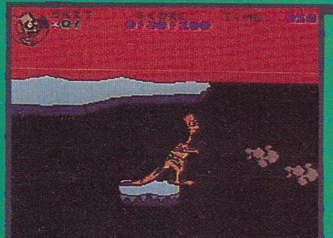


Al salir de la cueva sube al escalón invisible y encontrarás premios.

Ahora estamos en la era glacial y el camino se hace resbaloso, así que tendremos que avanzar con cuidado entre montañas y lagos de hielo para llegar a donde etán Homero y Moe, los cuales te arrojarán rocas y tendrás que tirarlos para llegar al final.



Al llegar al 1er. lago espera por el escalón que sube y baja, trépate en éste y contrarás una vida hasta abajo.



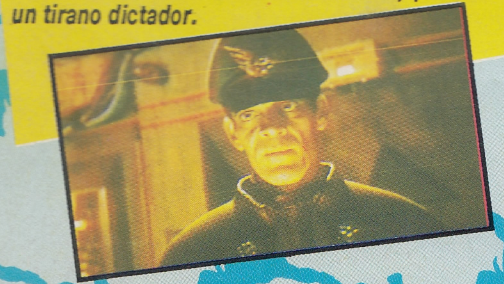
Debajo de donde está Bart hay una vida, sólo súbete al peldaño de abajo.

No hay ninguna duda acerca de que este juego está hecho para esas personas que buscan un juego que les dure, pues el dominar cada una de las escenas lleva muchas horas de práctica y eso puede llevar a que a varios les parezca un juego terriblemente difícil y sin chiste.

Ya muy pronto... STREET FIGTER

Dentro de muy poco tiempo la oportunidad de ver la película financiada por Capcom "Street Fighter", escrita y dirigida por Steve de Souza; la trama de la película gira alrededor de M. Bison, un maniaco presidente de un país asiático, quien ha secuestrado a varias personas y amenazado con eliminarlas si no le es entregada una suma de dinero, con la que piensa llevar a cabo el desarrollo de ciertos proyectos siniestros.
Si alguno todavía esperaba una trama basada en el videojuego les podemos decir que no verán eso, más bien la película Street Fighter es un film de acción en el que los actores son los personajes de este juego, así que encontraremos cosas un tanto raras como personajes buenos que salen de malos y viceversa.

Uno de los primeros actores confirmados para esta película fue Raul Julia, aquí lo tenemos caracterizado como el temible M. Bison, quien es un tirano dictador.



Aquí a Chun Li no sólo la veremos pelear, también estará ejerciendo su profesión de reportera. Ella tiene un asunto pendiente con M. Bison, aquí la vemos acompañada de su camarógrafo E. Honda (interpretados por Ming Na Wen y Peter Tuiasosopo).

Jean Claude Van Dame fue anunciado junto con Raul Julia como uno de los primeros actores ; él interpreta al comandante Guile, quien guía un equipo de ataque que tratará de liberar a los prisioneros de M. Bison.

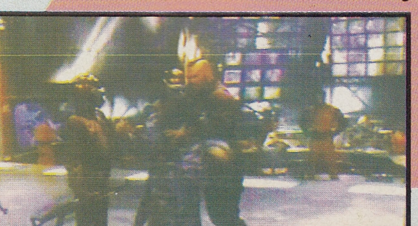


Dentro de la organización siniestra de M, Bison hay dos personajes muy importantes, ellos son Sagat interpretado por Wes Studi y Vega (?) interpretado por Richard Jay.



Cammy es interpretada por la actriz australiana Kylie Minogue; ella también participa en el operativo de la liberación de prisioneros junto a Guile.

Otro de los personajes que cambian de bando en esta película es el musculoso peleador soviético Zanguief, quien aquí aparece como el guardaespaldas y hombre de confianza de M. Bison.





CHOPLIFTER 3 (SNES)
SECTOR 2: S H N L N T S
SECTOR 3: C D G G B V N
SECTOR 4: W H T D F F N

Fox

JAMES BOND JR. (SNES)
1) NIVEL 2: 0 0 0 7
2) NIVEL 3: 3 6 7 5
3) NIVEL 4: 9 0 2 5
4) NIVEL 5: 1 8 1 3

Fox

DRAGON´S LAIR (SNES)
1) 2D, 4C, 6A, 8B
2) 1B, 2D, 7A, 8C
3) 3D, 4B, 5C, 6A
4) 1A, 3B, 5C, 6D

Fox

FIFA INTERNATIONAL SOCCER (SNES)
EN EL MENU DE OPCIONES, PRESIONA
PARA:
CRAZY BALL: X A B Y Y B A X
SUPER KICKS: B A B B B B B B B B

Ryo

TONY MEOLA´S SIDEKICKS (SNES)

ALEMANIA
SEGUNDO PARTIDO: ZQKØ4 0000 00000
TERCER PARTIDO: ZQLØJ 0000 00000
CUARTO PARTIDO: ?QJJØ 0000 00000
QUINTO PARTIDO: ?QKJ4 0000 00000
SEXTO PARTIDO: ?QLJJ 0000 00000
SEPTIMO PARTIDO: ?QMJN 0000 00000

ITALIA
SEGUNDO PARTIDO: ZBK64 0000 00000
TERCER PARTIDO: ZBL6J 0000 00000
CUARTO PATIDO: ?BJ6Ø 0000 00000
QUINTO PARTIDO: ?BK64 0000 00000
SEXTO PARTIDO: ?BL6J 0000 00000
FINAL: ?BM6N 1000 00000

Alfa

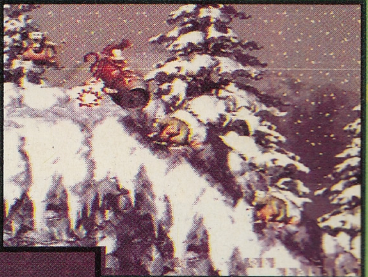
*(Al final de cada Password aparece el nombre de nuestros investigadores secretos)

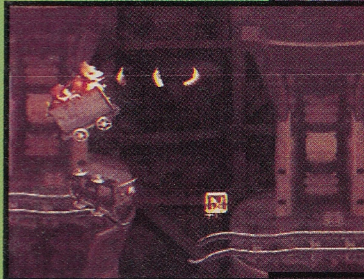
ESTE MES

DONKEY KONG COUNTRY (SNES)

Donkey Kong Country es un juego que marca los nuevos stándares en la realización de juegos para 16 bit.

La gran atracción de este juego radica en sus gráficos, creados en las mismas computadoras con las que se trabaja en el NU 64 pasando to-

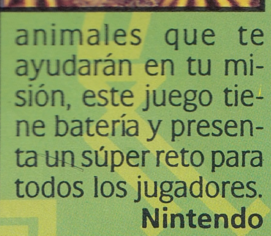




dos los datos a un súper cartucho de 32 megas. En este juego Donkey Kong y su compañero Diddy Kong deben recuperar todas las



Bananas que han sido robadas por monstruos desconocidos; en el camino te encontrarás con varios personajes y

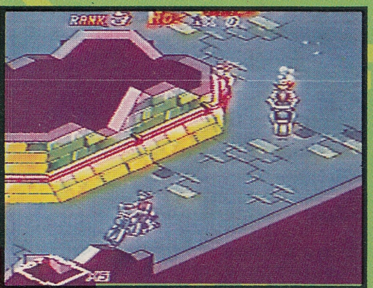


animales que te ayudarán en tu misión, este juego tiene batería y presenta un súper reto para todos los jugadores.

Nintendo

BIKER MICE FROM MARS (SNES)

Salidos de una caricatura y series de comics aparecen ahora estelarizando su propio videojuego un trío de ratones motociclistas de Marte. Este juego es muy al estilo de Rock'n Roll Racing donde deberás escoger a un personaje quien deberá competir contra



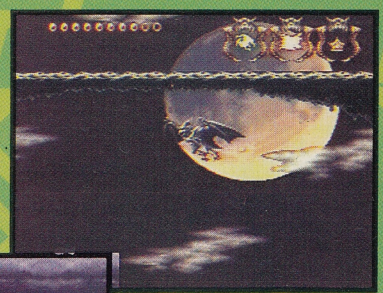


otros motociclistas en varios circuitos; éste es un juego para uno o dos jugadores simultáneos.

Konami

DEMON'S CREST (SNES)

Las 6 piedras mágicas de los demonios han sido robadas y se planea usarlas para el mal, así que Firebrand, el demonio rojo, debe luchar para recuperar las 6 piedras y de esta forma evitar que el reino de los demonios y el de los humanos sea invadido por una fuerza oculta.



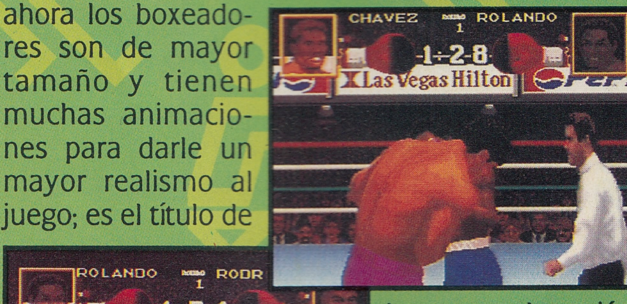
Demon's Crest es un juego de acción y aventura con increíbles gráficos y audio, donde deberás buscar en diferentes lugares del reino de los demonios para encontrar las piedras mágicas.

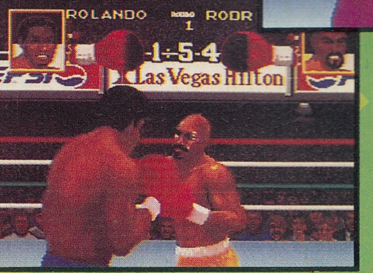
Capcom

CHAVEZ II (SNES)

Chávez ha vuelto por la revancha y ahora viene con todo, por todo y contra todos, pero aquí estás de nuevo tú para buscar el título del primero en el mundo y demostrarle a Chávez otra vez que eres el mejor boxeador del mundo.

Chávez II te presenta otra perspectiva del boxeo, ahora los boxeadores son de mayor tamaño y tienen muchas animaciones para darle un mayor realismo al juego; es el título de





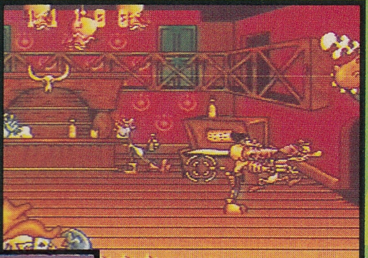
boxeo con la acción más rápida y además, al igual que el primero, viene totalmente en español.

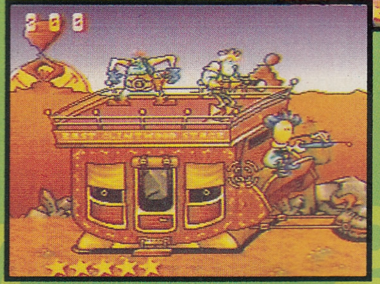
ASC

ACERCATE A:

TIN STAR (SNES)

Tin Star es el Sheriff de un pueblo tipo Viejo Oeste donde todos los habitantes son robots. Como buen Sheriff él debe proteger a todos los habitantes de un grupo de maleantes que ha aparecido. Este juego saca ventaja de accesorios como el Mouse o el Super Scope y el chiste es dispararle a los "robots malos" que van apareciendo



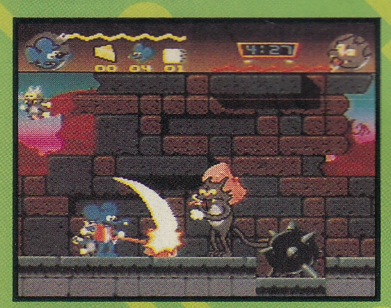


para así evitar que ellos disparen primero. Un título recomendado para niños.

Nintendo

ITCHY & SCRATCHY (SNES)

Itchy & Scratchy, los famosos personajes de caricatura de Springfield tienen ahora su propio videojuego. Aquí tú debes conducir a Itchy quien, como es su costumbre en el Show de T.V., debe molestar a



Scratchy y deshacer cualquier plan que haya en contra suya. Este es un título para un jugador y tiene 7 escenas.

Acclaim

Este mes acercate también a:

SUPER SOCCER CHAMP 2 (Taito, SNES)

JURASSIC PARK 2 (Ocean, SNES)

G.P.1 Part II (Atlus, SNES)

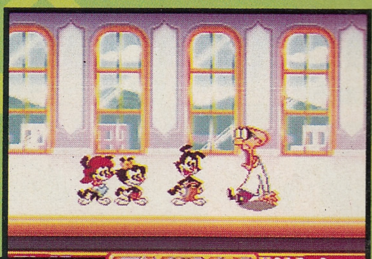
RISE OF ROBOTS (Absolute, SNES)

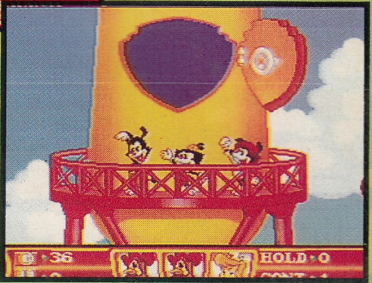
BATMAN THE ANIMATED SERIES (Konami, SNES)

SUPER BONK'S ADVENTURE (Hudson Soft, SNES)

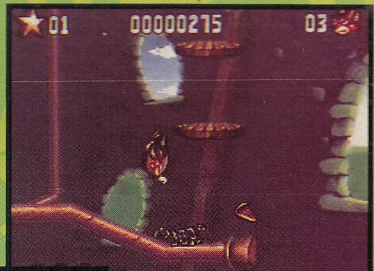
ANIMANIACS (SNES)

Después de hacer juegos tan buenos como la serie de Tiny Toons ahora Konami presenta otro gran juego de los estudios Warner Bros: Animaniacs; aquí controlas a Yakko, Wakko y Dot, quienes por órdenes superiores deben recuperar el script de una





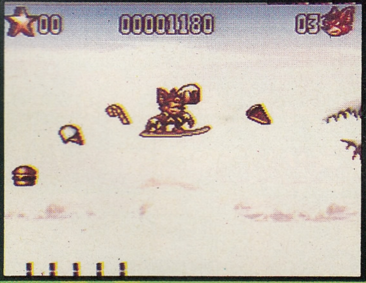
nueva película robada por Pinkie y Brain a quienes deberán buscar a lo largo y ancho de todos los sets de la Warner Bros; éste es un título con excelentes gráficos y audio muy al estilo de Konami, o sea, buenísimos.



Konami

AERO THE ACRO-BAT 2 (SNES)

Después de que Ektor escapó de Aero en su primera batalla, nuestro amigo decide ir de nuevo en contra de él para evitar que cometa más fechorías, pero esta vez, lo deberá buscar en diferentes partes del mundo. Aero the Acro-Bat 2 es un nuevo título de Sunsoft estelarizado por su mascota oficial; esta nueva versión tiene mejores gráficos, sonido y movilidad además de presentar un mejor reto.



Sunsoft







ARCADIAS

Pasemos a ver qué hay de relevante este mes en lo que a los Coin Op se refiere.

RING OF DESTRUCTION
SLAM MASTERS II

Si tú jugaste y terminaste el primer Slam Master recordarás que al final aparece el misterioso personaje del Intro y te reta a una lucha para ver quién es más fuerte; pues después de algún tiempo de duda es hora de buscar de nuevo al mejor luchador del mundo entero en esta secuela. Aquí podrás ver que los 10 personajes originales del primer juego regresan por más, pero no sólo ellos; también aparecen 4 nuevos peleadores que son: Ortega; el misterioso y legendario personaje que hace su arribo en la parte final del primer Slam Master; Black W, un luchador con un horrible disfraz pero conocedor de algunas extrañas artes ocultas; Saber, un soldado que usa cuanta artimaña esté a su alcance para salir victorioso y Wraith, el más raro de los cuatro peleadores pero no menos peligroso.

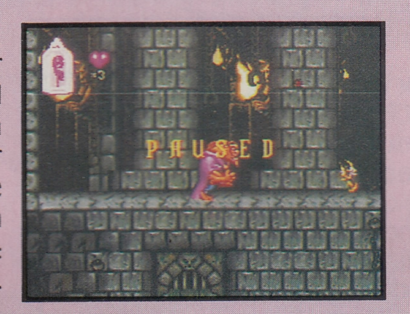
Slam Masters II tiene una buena cantidad de nuevas opciones, como que ahora las peleas se llevarán a cabo en diferentes tipos de rings y no en uno de tipo único como en el primer juego; otra nueva cuestión es que los peleadores tienen una más amplia variedad de movimientos especiales con lo que el juego adquiere más vistosidad.

S.O.S

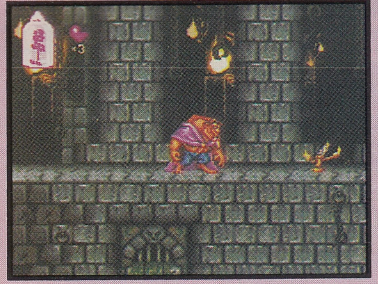
SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS



Salto de nivel.
Si tienes problemas con algún nivel de este juego, esta clave te permitirá saltarlo sin ningún problema.



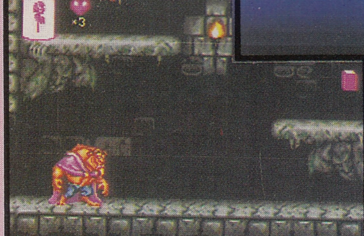
En cualquier momento del juego presiona start para poner pausa e introduce esta secuencia: Izquierda,Y,L,Abajo.

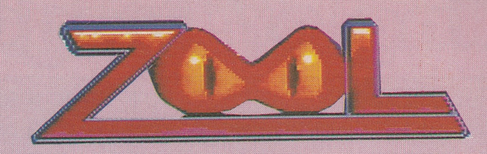


Si la clave fue bien ejecutada la pausa se quitará automáticamente.

Ahora en el momento que quieras saltarte de nivel sólo presiona los botones select y L al mismo tiempo, entonces verás que la máquina te da la típica puntuación de cuando terminas un nivel y te manda automáticamente al siguiente.

WELL DONE, DEAR...
LAST TOTAL 000000
SCORE 000000
GRAND TOTAL 000000





Zool es un juego bastante largo y sin Password, así que los programadores, para no verse muy malos, decidieron ponerle una pantalla de level select; para poder tener acceso a ella, tienes que hacer lo siguiente:



Entra a la pantalla de opciones (si quieres modificarle algo, entra a la pantalla, haz tus cambios, salte de ella y vuelve a entrar) y realiza la siguiente secuencia en el control #1: Abajo,L,R,Abajo,L,Arriba, Abajo,Arriba,R,Arriba, R; una vez que termines de introducir la secuencia presiona y mantén los botones A,B,Arriba y Start un par de veces para comenzar el juego.





Cuando aparezca la pantalla de "get ready" presiona y mantén el botón R, entonces, si introdujiste bien la clave la pantalla cambiará a "select level", ahora sólo con el control cambia los números de nivel y una vez que hayas elegido al que quieras ir presiona start.



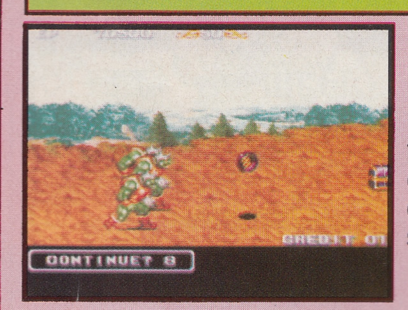
King of Dragons

PARA OBTENER 99 CRÉDITOS

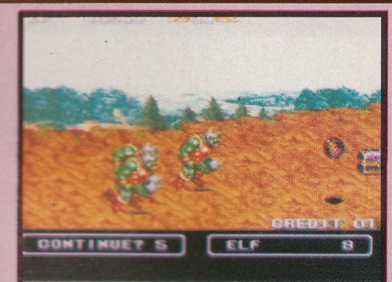
¿Recuerdas que en un número anterior mencionamos lo importante que es pensar como videojugador? Pues esta es una de esas veces que la mente le gana a la máquina. En este truco lo que haces es engañar al programa.

1	1
0	0
9	9

Cuando sólo te queda un crédito tienes que restarte 2. Eso es imposible, pero no si hay un hueco en el programa que no había sido considerado. ¿Has visto los contadores en algunas videocaseteras y grabadoras o en el odómetro (junto al velocímetro) de un automóvil? Los números que están en UNIDADES van dando la vuelta y cuando a la derecha pasa el 9, jala el siguiente número izquierdo de las DECENAS. Bueno pues algo similar pasa con estre truco: Tienes sólo un crédito y te quitas 2, lo cual significa que quedas abajo de cero, es decir 99 créditos.



1.-Comienza un juego y termínate dos créditos para que sólo te sobre 1.



2.-Mientras está corriendo el tiempo de "Continue" presiona Start en el segundo control para continuar.

3.-Después presiona Start en el control 1 antes de que se termine el tiempo del "Continue".



4.-Por último selecciona el jugador que quieras en el segundo control y obtendrás la miserable cantidad de 99 créditos.

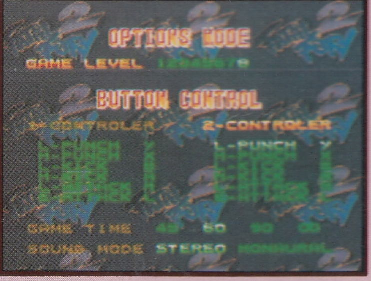




Fatal Fury 2

Al aparecer en la pantalla "TAKARA" como se ve en la foto y mientras se escuche la tonalidad ejecuta la siguiente secuencia: B, A, X, Y, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, L, R. Si la ejecutastes correctamente escucharás un "O.K."

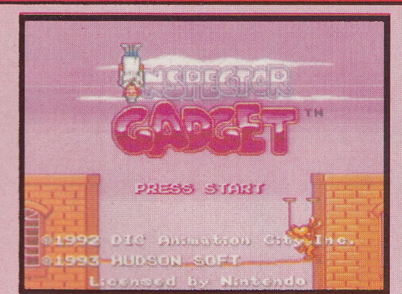




Así logras que en la pantalla de opciones ya puedas seleccionar el nivel 8 de dificultad.

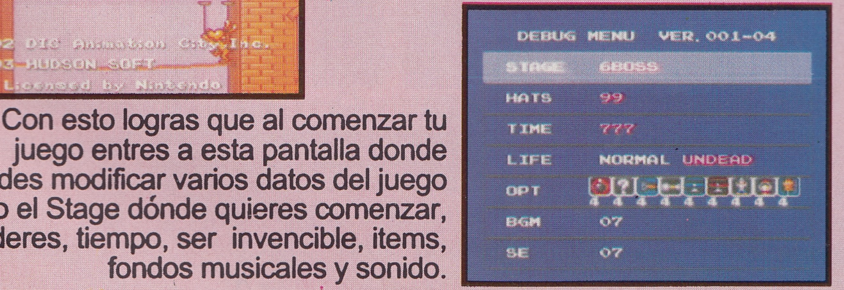


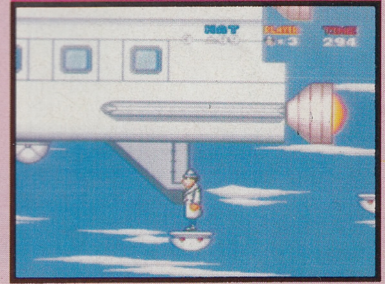
Inspector Gadget™



En la pantalla del título en el control 1 mantén presionados los botones L, R, B y ejecuta la siguiente secuencia: Abajo, Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha, Abajo, Derecha, Izquierda.
Si lo ejecutaste correctamente el fondo cambiará de color.

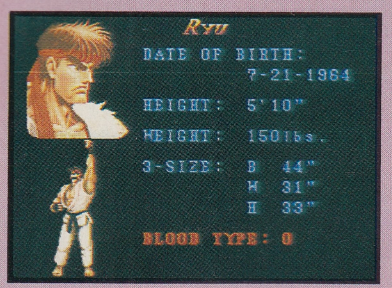
Con esto logras que al comenzar tu juego entres a esta pantalla donde puedes modificar varios datos del juego como el Stage dónde quieres comenzar, poderes, tiempo, ser invencible, items, fondos musicales y sonido.

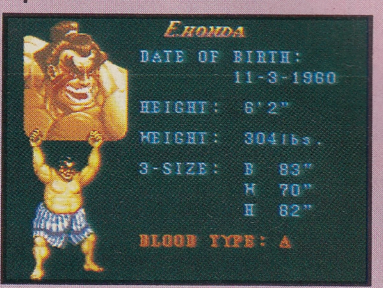


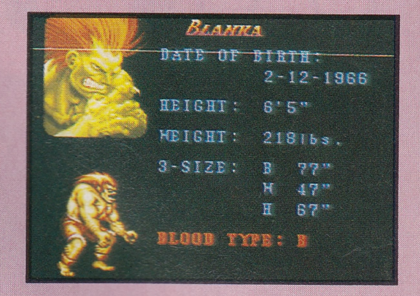


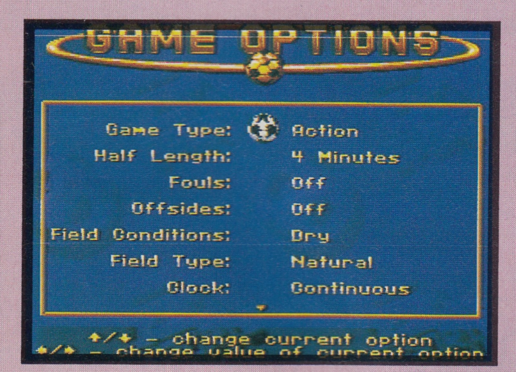
SUPER STREET FIGHTER II
The New Challengers

Mantén presionados los botones L y R en el control 2 para que aparezcan los profiles continuamente.







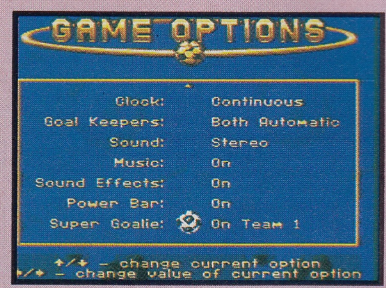


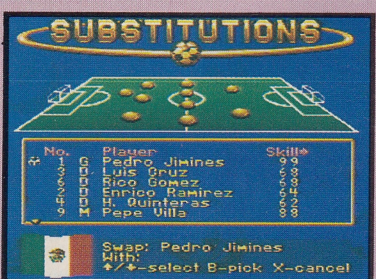
FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Este juego de EA Sports es de los buenos títulos de soccer que salieron para esta temporada. Este juego tiene 3 claves que te pueden servir para hacer los encuentros más interesantes:

Para poder introducir cualquiera de las 3 claves primero tienes que entrar a la pantalla de opciones, una vez ahí realiza cualquiera de las siguientes secuencias:

SUPER PORTERO

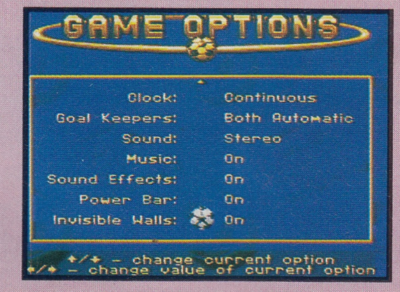




Con esta clave tu portero tiene un nivel de skill de 99 por lo que resulta muy difícil anotarle un gol, la secuencia es:

A, A, A, A, A, Y, Y, Y, Y, Y.

PAREDES INVISIBLES

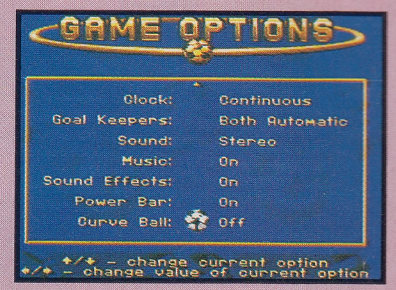




Alrededor del campo aparece una pared invisible tipo futbol rápido que impide que salga la pelota, la secuencia es:

Y, Y, Y, X, A, A, A, B.

CURVE BALL





Cuando des un tiro presionando los botones L o R la pelota hará extraños movimientos en el aire; la secuencia es:

B, A, R, B, Y, L.

Sólo podrás usar una de estas claves a la vez.



CLASIFICADOS





Servicio Técnico Oficial

GAMEBOY – NINTENDO – SUPER NINTENDO

- REPUESTOS ORIGINALES Y GARANTIA ESCRITA
- RECAMBIOS DE FUENTES EN EL ACTO
- REFORMAS DE MAQUEINAS EUROPEAS ANTSC. ACCESORIOS

Mel Computación *J.B. Alberdi 2437 Olivos (1636)*

TEL / FAX 797–9255 09:30 A 13:00 Y DE 15:00 A 19:30 HS.





Super Nintendo

Super NES Completo $200.-

Cartuchos desde $35.- Gameboy $100.-

Venta, compra y canje

Service oficial - Accesorios

San Luis 2948 - Capital - T.E.: 962-7320



SECRET OF MANA

¿Dónde y cómo gano defensa mágica y qué magias se pueden utilizar para eliminar enemigos?
EMILIO FERNADEZ
Santiago, Chile

Primero que nada debes tener presente que sólo puedes usar magia con tus aliados (Sprite y la Chica). Para esto es necesario poseer puntos de magia (los cuales obtienes de a poco venciendo enemigos) y, por supuesto, los distintos "elementos" que permiten conjurar distintos tipos de magia. A continuación te damos la lista de los elementos mágicos y sus conjuros para cada aliado.

SPRITE:
Gnome: Speed Down - Earth Slide - Gem Missile.
Undine: Freeze - Energy Absorb - Acid Storm.
Salamando: Fireball - Lava Wave - Exploder.
Sylphid: Silence - Air Blast - Thunder Bolt.
Luna: Lunar Magic - Change Form - Magic Absorb.
Shade: Dispel Magic - Evil Gate - Dark Force.
Dryad: Sleep Flower - Burst.

CHICA:
Gnome: Defender - Stone Saber - Speed Up
Undine: Remedy - Ice Saber - Cure Water.
Salamando: Flame Saber - Blaze Wall - Fire Bouquet.
Sylphid: Thunder Saber - Analyser - Balloon.
Luna: Moon Energy - Moon Saber - Lujar Boost.
Lumina: Lucid Barrier - Light Saber - Lucent Beam.
Dryad: Wall - Revivifier.

Por último te decimos que nuestro Sprite es especializado en magias de ataque, la magia de la Chica es de defensa. Estos conjuros los irás obteniendo a medida que avanzas en el juego.

Fox

PRINCE OF PERSIA

¿Qué debo hacer para no caer al abismo que está al final de la etapa 9?
JOSE ANTONIO SANCHEZ
Iquique, Chile

Primero que nada, gracias por tu carta y tus comentarios, siempre es bueno saber que tú y muchos otros lectores están interesados en que nuestra Revista siga progresando y es lo que estamos haciendo con mucho esfuerzo y dedicación. Ahora, pasando a tu pregunta, la forma de pasar dicho abismo sin caer , es que te devuelvas hasta encontrar a tu sombra, una vez allí, enfréntate a ella ¡pero cuidado! no debes quitarle mucha energía, ahora guarda tu espada con el direccional hacia abajo. Tu sombra hará lo mismo. Ahora dirígete hacia ella y únetele. Una vez que ambos estén juntos, podrás pasar el abismo.

Ryo

MORTAL KOMBAT II

¿Por qué los Babality y Friendship no me salen, si hago los movimientos tal como me los dicen?
ANDRES VERGARA
Santiago, Chile

Quizás te equivoques en hacer los movimientos o falles en una parte de la secuencia, pero creo que no sabes que para sacar el Friendship y el Babality tienes que ganar los dos rounds, usando sólamente los botones de patada. Con esta explicación, memoria y un poco de práctica, tendrás todas las sensacionales escenas que quieres realizar

Alfa

CD-ROM

Les quiero preguntar cómo puedo adquirir un CD - ROM para mi Super NES.
EMMANUEL PEREIRA S.
Bs.As., Argentina

¿Qué cosa? ... Amigo, si aún no lo sabes, te informo que no ha salido ni hay planes de que salga algún equipo de CD - ROM para el Super NES. El antiguo proyecto de sacar un CD - ROM de 32 Bit para el Super Nintendo fue abandonado para que Nintendo se concentrará principalmente en el futuro sistema de 64 Bit, que se conoció primero como "Proyect Reality", para posteriormente quedar en 'Ultra 64" (Algo realmente espetacular). Esperamos que con este general y pequeñísimo resumen de lo que ha pasado sobre el CD - ROM de Super NES, hayas quedado más al día en tu información.

Fox

TRUCHO

Hace algún tiempo compré el juego Aladdin, el que no tenía sello de garantía y las letras de la caja estaban en japonés. ¿Es trucho mi juego?
ALEX CAMPOS
PTO. MONTT-CHILE

En nuestra revista hemos dicho decenas de veces que lo principal para comprobar si un juego es original, es el sello de garantía Nintendo. En tu carta consultabas si podría ser éste de S. Famicom por las letras en japonés. Hemos mencionado en muchas ocasiones que estos cartuchos originales no son compatibles con el S. NES. Lamento informarte que es casi seguro que tu cartucho es trucho. ¡Más cuidado a la próxima!

Fox

SUPER STREET FIGHTER II

¿Cómo se hace el Storm Hammer de T. Hawk y el Rodillazo del tigre de Sagat?
ALEJANDRO FERNANDEZ, Chile
ENZO VALDERRAMA, Argentina

A continuación te damos la información de este genial juego.
- Sagat: Para realizar el Tiger Knee presiona: abajo, diagonal abajo / adelante, diagonal arriba/ adelante y presiona algún botón de patada. Debes asegurarte de apretar el botón justo cuando termines la secuencia del control Pad.
- T. Hawk: Para hacer el Strom Hammer haz una vuelta en 360º en el control Pad y presiona un botón de golpe.

Fox

TERMINATOR

¿Cómo mato al Terminator en la última etapa?
RODRIGO VENEGAS, Chile
CARLOS A. PAULSEN, Argentina

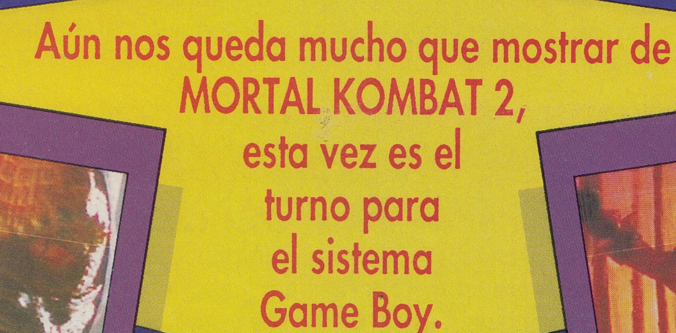
Agradecemos mucho tu carta y, sigue escribiéndonos, no olvides que esta sección está dedicada a nuestros lectores como tú. Ahora, para pasar esta etapa, no te preocupes por el Terminator, solo avanza y mantente a distancia. Preocúpate primero de saltar los obstáculos y cuando puedas dale un golpe. Después, cuando llegues con Sarah Connor y te lance la bomba, tómala con el botón con el que golpeas y espera a que el Terminator se acerque, apretas este mismo botón y listo. ¡Has salvado el mundo!

Alfa

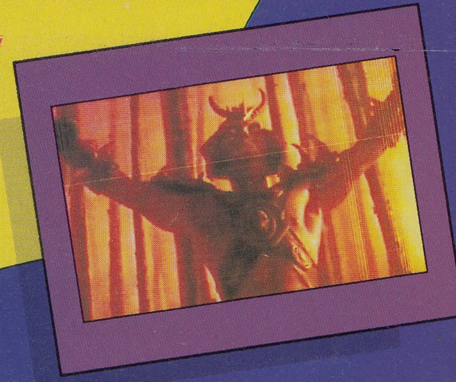
AGRADECEMOS LAS CARTAS DE: WILSON MALDONADO - JAVIER HERRERA - PABLO PARES - LEANDRO HIDALGO ROBLES - CARLOS LIU - FRANCO "NES" CARRIZO - MARTIN LIPORACE - TOMAS HEARNE - PABLO MASSA - OMAR ADOLFO PACHECO - CARLOS CORTINEZ - IVAN OLSZEVICKI - NICOLAS MIGUEL GARRONE - GUILLERMO CAREAGA - VICTOR VASCONSELLOS - GUSTAVO DAFFARA - JAVIER CAMPO - LUCAS LISO - FERNANDO M. ILACQUA - MANUEL DI FRANCO D. - GONZALO S. GOMEZ - JUAN IGNACIO COLOMBO - RAUL VEGA E. - DAVID PABLO YAPES - MARIA DEL VALLE FLAQUE - GUIDO GORINI



¡Y EN EL PROXIMO NUMERO...!

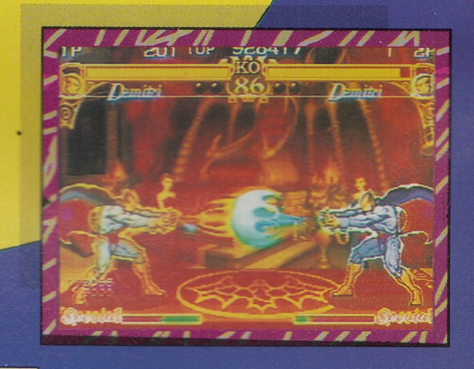


Aún nos queda mucho que mostrar de MORTAL KOMBAT 2, esta vez es el turno para el sistema Game Boy.





En la sección ARCADIAS, te mostramos un fabuloso juego: DARKSTALKERS



ADEMAS

- DIRT TRAX FX
- STREET RACER
- SPARKSTER
- S. RETURN OF THE JEDI

REVISTA CLUB Nintendo®

!El Secreto del Poder!

Y TODAS LAS SECCIONES DE SIEMPRE: DR. MARIO, S.O.S., LA BOLA DE CRISTAL, CLUB NINTENDO RESPONDE, ETC.

¡NO TE LA PIERDAS! APARECE TODOS LOS MESES

LA BESTIA ESTA DE VUELTA

¡¡Y MAS PODEROSO QUE NUNCA!!

Only For Nintendo

NO, NO ES **CD-ROM**; NI **32-BITS**;
NI ADAPTACIONES **32X**; TAMPOCO ES **64 BITS**...

...¡ES 16 BITS! Y SOLO PARA SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



MAS
DE 100
NIVELES

INTEGRAMENTE REALIZADO EN COMPUTADORAS SILICON GRAPHICS.

TOTALMENTE EN 3D



Argentina s.a.

Felipe Vallese 1558 Tel.: 633-4005/12
Fax: 633-4013 (1406) Bs. As. Argentina

En Uruguay: Cely Ltda.
Zelmar Michelini 1140 Montevideo Uruguay
Tel.: 98-3333 / 92-7606

...Y ES LO MAS EN VIDEOGAMES



